#196 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES... JX

NO MORE HEROES 2
TRAVIS NEEMT WRAAK!

RTS SPECIAL
MET O.A. C&C 4, SC 2 EN SETTLERS 7

GOD OF WAR III
ALL GORE!

METRO 2033
TUNNELTERROR!

YAKUZA 3
RETE(RO)GOED

6 PAGINA'S
X10
XBOX 360 GAAT KNALLEN!!!

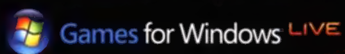
Fallout NEW VEGAS

PLUS: VALSE START VOOR F1 2010? • OP JACHT IN MONSTER HUNTER TRi • BODYCOUNT IS SLOPEND • DE BESTE GRATIS ONLINE GAMES • MOTO GP 09/10 VERNIEUWT ZICHZELF • RED STEEL 2 TE BLOEDELOOS • SONIC & SEGA ALL-STARS RACING IN DE SLIPSTREAM VAN MARIO KART • RUGGENGRATEN PLUKKEN IN ALIENS VS PREDATOR • NIEUWE ACE ATTORNEY IS HET IMPORTEREN WAARD • SILENT HUNTER 5 DUIKT MINDER DIEP • GUITAR HERO VAN HALEN • PRISON BREAK • STAR TREK ONLINE • POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER • SUPER STREET FIGHTER IV • PICROSS 3D • EN HEEL VEEL MEER...

WWW.PU.NL
APR.2010
BP8 € 3,95




18
www.pegi.info


Games for Windows LIVE


XBOX 360
XBOX LIVE


PS3
PlayStation 3
PlayStation Network

"Superieur!"
96/100 – Power Unlimited

Grand Theft Auto
Episodes From Liberty City

NOW FOR THE PLAYSTATION®3 AND PC

MARCH 30, 2010

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity



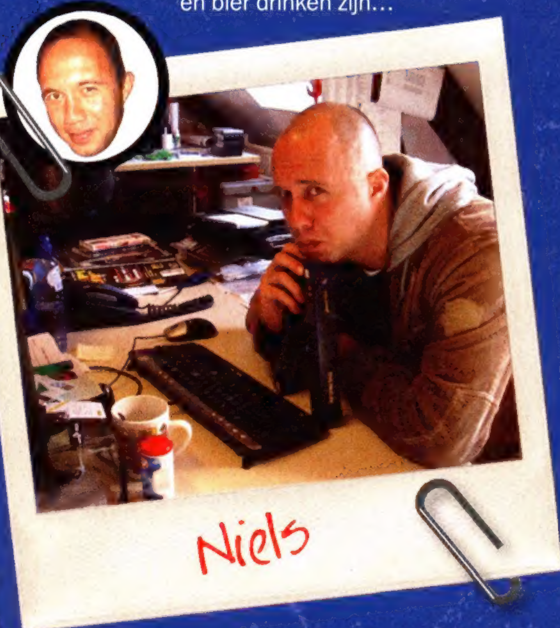
OVERDOSIS

Ken je dat? Je komt 's morgens je nest maar nauwelijks uit, hebt geen sloten maar een stuwmeer aan koffie nodig om een beetje wakker te worden en je wallen hebben steeds meer weg van een zwarte bugelpiste.

Voorjaarsdepressie, hoor ik je denken. Maar nee; het probleem is juist dat er eerder sprake is van een voorjaarsboost! Normaal gesproken waren deze maanden ideaal om een beetje bij te komen van al het gamegeweld van het najaar, en kon je op je gemak nog even de games uitspelen die waren blijven liggen. Met alle dikke releases van de laatste tijd, is die stapel echter alleen maar groter geworden. Momenteel speel ik BioShock 2, MAG, Battlefield: Bad Company 2, doe ik mee aan de bèta's van StarCraft II en Command & Conquer 4 en moet er op zijn tijd natuurlijk nog steeds wat geslacht worden in Modern Warfare 2.

Klinkt je dat als muziek in de oren? Man, ik ga er kapot aan! Als ik mijn ogen dicht doe, zie ik nog steeds een crosshair aan de binnenkant van mijn oogleden, de weinige uurtjes die ik al slaap, droom ik over kleine meisjes (met lichtgevende ogen en grote injectienaalden welteverstaan!), zonder het door te hebben zet ik 's morgens de pindakaas, hagelslag en speculoos zo neer, dat er een goede verdedigingslinie ontstaat en de zakelijke gesprekken die ik in de auto via mijn headset voer, beperken zich tot orders van maximaal twee woorden. Als de batterij van mijn headset überhaupt nog een teken van leven geeft…

Ik heb het wel vaker geroepen: werken in de game-industrie is afzien! Het is zoiets als werken in een kroeg; als iedereen laveloos naar huis gaat, begint voor jou de avond pas echt. En dan heb je dus een probleem, als je twee beste vaardigheden gamen en bier drinken zijn…



DE REDACTIE

Zoals je op de volgende pagina kunt lezen, hadden onze tosti-apparaten bijna de geest gegeven vanwege een lekkage van het dak. Dat zou een ramp zijn geweest, want iedereen eet hier elke dag een of meerdere tosti's. Maar, zo vroegen we ons af, als de redactieleden zichzelf écht, écht eens willen verwennen; hoe zou hun favoriete lunch er dan uitzien?

JURJEN



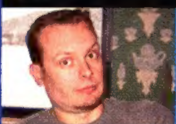
Toen ik een tijdje in Frankfurt werkte, nam ik op vrijdagmiddag als lunch wel eens een Döner Kebab. Die hartige verwennerij paste perfect bij het vrijdagmiddaggevoel. Het gekke is dat ze die broodjes in Nederland ook overal verkopen, maar ik er hier niet op zou komen zoiets als lunch te nemen. Meestal werk ik thuis, en zit ik tijdens de lunch gewoon aan tafel met mijn vrouw en kinderen. Dan worden er boterhammen met kaas en vleeswaren belegd. Als ik in een dolle bui ben, wil ik op vrijdagmiddag nog wel eens een klodder ketchup op zo'n boterham laten landen. Maar dan moeten de kinderen het niet zien natuurlijk, want dan willen zij dat ook.

JEROEN



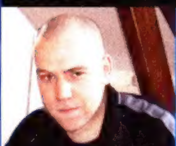
Die tosti's zijn natuurlijk het hoogtepunt van de dag, maar als ik mezelf echt wil verwennen, ga ik voor de omelet! Heerlijk: eitjes met wat tomaatjes, kaas en speciaal geselecteerde kruiden. Met name die kruiden maken de omelet. Mochten er geen eitjes zijn, dan neem ik natuurlijk ook met plezier genoegen met een waldkorn broodje geitenkaas honing en wat walnootjes.

J.J.



Ik lunch niet. Lunchen is voor de dommen, en dat weet iedereen die zich een beetje bewust is van z'n eigen lichaam. Ik eet zes keer per dag, kleinere maaltijden. Je spijsvertering kan namelijk niet drie keer grotere porties verwerken. Helemaal niet als het om vette tosti's gaat. Dan schijt je minimaal de helft gewoon ongebruikt weer uit. Dat vindt Wouter misschien leuk, maar ik vind het zonde.

WOUTER



Lunch en ontbijt in Nederland is fucking dramatisch! Het summum van gastronomie hier is een - wait for it - broodje freakin' gezond, ffs! Gelukkig is er nog Broodje Ben tegenover de MacD. in hartje Utrecht, die bizar smakelijke broodjes fixt. Gaat daar heen en vreet! Hier op de redactie is een tosti het hoogtepunt van voedsel en natuurlijk Speculoos Crunchy. Zucht, wat leven we toch in een fantastisch land…

JAN



Ik lunch graag buiten de deur, en dan 't liefst bij de Cantine op de Veemkade achter het Lloyd Hotel in Amsterdam. Daar hebben ze heerlijke soepen, het broodje warme kip is niet te versmaden en bij de cheesecake heb ik al drie keer per ongeluk mijn vingers opgegeten. Als ik thuis blijf om te lunchen, is het daarentegen dramatisch. Dan sta ik broodjes te smeren en al staande prop ik ze in m'n mond. Hapslikweg zeg maar.

STEVEN



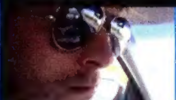
Het is dat je lunch zegt, anders had ik weer over shoarma en patat moeten beginnen. Mijn ontbijt is al forever hetzelfde: cruesli met melk. Vroeger noemden m'n ouders het altijd cement, omdat ik er bij vlagen yoghurt bij doe. Lunch is meestal brood. Tosti's vaste prik, natuurlijk. Als verwennerijtjes noem ik een broodje smeerkaas met ossenworst, een goede uitsmijter en oh, een broodje kibbeling mag ik natuurlijk ook niet vergeten.

ED



Ik ben een tijdje geleden serieus aan het lijnen geslagen en inmiddels meer dan 25 kilo afgevallen, dus als ik 't over lekker lunchen heb, spreek ik in de verleden tijd. Hoewel, op donderdag (als ik thuis werk) trakteer ik mezelf altijd op een bak yoghurt met muesli, lijnzaad en nootjes en een volkoren piramidebroodje met 30+ kaas. Maar da's toch wel wat anders dan vijf witte boterhammen met panharing wat vroeger m'n favoriete 'donderdag-lunch' was…

MAARTEN



Elke ochtend begin ik met 'Goedemorgen Drinkontbijt' gevolgd door een banaantje. Brood is voor eenden en dat krijg ik 's ochtends echt niet door m'n strot. Waar je me overigens zeer blij mee kunt maken, is een Club Sandwich of een puddingbroodje. Maar dan wel na m'n drinkontbijtje.

IEMAND MOET HET DOEN

Jan heeft weer voor een godsvermogen aan Airmiles bij elkaar gevlogen afgelopen maand. Zo was hij voor dit nummer onder andere in Guildford, Londen, Birmingham (Groot-Brittannië) en San Francisco (US).

Het waren echter allerminst relaxte tripjes, want de deadlines waren zo strak dat Ed vooraf eiste dat hij z'n artikelen op locatie en in het vliegtuig schreef.

Toch vond onze razende reporter op een zondagochtend ergens in Californië nog even de tijd om een puntje Cheesecake en een Frappuccino naar binnen te werken, en dat was 'm gegund.

Tien seconden nadat deze foto werd genomen, hoorde je 'm vermoedelijk murmelen "iemand... smikkel... moet... hap... het... slik... doen!"



UIT DEN OUDEN DOOSCH

In dit nummer uitgebreid aandacht voor de nieuwe F1 game van Codemasters, een spel dat het genre weer nieuw leven in moet blazen. Nog niet zo heel lang geleden was het namelijk doodnormaal dat er meerdere F1 games per jaar verschenen, en ik heb er destijds dan ook heel wat gereviewed.
Een kleine tien jaar geleden hadden we zelfs nog een F1 game op de cover, want hoewel racegames het als eyecatcher nooit echt goed doen, konden we er toen niet onderuit met negen racespellen in één nummer!
ED



PANIEK!!!



Dat was effe schrikken, zeg. Kwamen we maandagochtend op de redactie, stonden de tosti-ijzers onder water! Er bleek, vermoedelijk door een combinatie van strenge vorst en sneeuwval, een lek in het dak te zijn ontstaan precies boven onze favoriete elektrische keukenapparaten. Wouter, die zo'n zeven tosti's per dag nuttigt, bood zich meteen als vrijwilliger aan om met een teiltje de twee tosti-apparaten te beschermen tegen het hemelwater. Toen hij daar zo'n uurtje of twee gestaan had, hebben we 'm maar gezegd dat het misschien handiger zou zijn de apparaten een stukje te verplaatsen in plaats van de hele dag daar met die teil te blijven staan...

"LEVENSGROTE" POP

Vermoedelijk heb je op PU.nl al het filmpje gezien waarin we de twee levensgrote Tekken poppen in elkaar sleutelen die we van Namco Bandai mochten ontvangen. Alleen dat 'levensgroot' klopte volgens Jeroen niet helemaal. "Man, ik steek een halve meter boven die dingen uit!", gilde hij stoer.
Toen Ed echter in de buurt van Kazuya kwam staan, moest Jeroen zijn woorden onmiddellijk inslikken, want onze eindbaas bleek zelfs nog een tikkie kleiner dan de Tekken standee. "Dat kon ik er nog net bij hebben", sprak onze eindbaas aangeslagen. "Niet alleen blijk ik kleiner dan een pop, maar thuis komen mijn kinderen inmiddels ook al boven me uit. Alleen mijn vrouw is nog iets kleiner dan ik, maar ook die kijkt op me neer!"





ARME STEVEN

Arme Steven. Had ie onder dwang van Ed z'n artikel over de Japanse shooter Vanguish al keurig in het vliegtuig getikt, bleken de screens pas zo laat beschikbaar dat de deadline inmiddels was gepasseerd. Het verhaal kunnen jullie in de volgende PU lezen, maar Steven baalde best wel even natuurlijk. Toen ie echter weer terugdacht aan dat toffe tripje naar Tokyo en z'n speelsessies in verschillende Japanse Arcadehallen, brak er al snel weer een glimlach op z'n gezicht door. Arme bofkont...

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEW

REVIEW

EXTRA

VAST



★ Brief ★ VAN DE MAAND

GUITAR HERO

Hey coole PU, deze brief is gericht aan Joe d'Hont/Guitarherozero, iemand die jullie meerdere brieven heeft gestuurd over Guitar Hero.

Hey Joe, where you goin' with
that plastic guitar in your hand?
Hey Joe, I said where you goin' with
that plastic guitar in your hand?

Hey Joe, I've heard you bought the
new Guitar Hero game,
bought the game, now
I said I've heard you bought the new
Guitar Hero game,
You allready completed it on expert

Hey Joe, said now
What you gonna play now?
What you gonna play?
Hey Joe, I said what you gonna play
now?
What you, what you gonna play now?
Well, dig it
Hey Joe

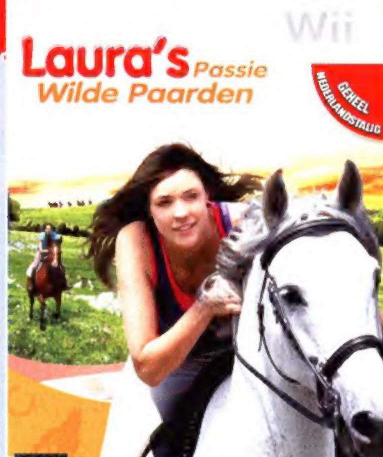
Joe, wat ik dus wil zeggen is dat die Guitar Hero spellen niks nieuws meer zijn, er valt niks meer te leren, tenzij je een autist bent die die liedjes uit zijn hoofd leert (dat doe je op een echte gitaar, Guitar Hero speel je terwijl je de noten van het scherm afleest).
Anders dan bij een shooter sequel worden er slechts minieme extra's bijgevoegd, niets gameplay technisch. Daarom moet je je niet zoveel aantrekken van wat dit spel in de media scoort, de game verdient gewoon geen hoog cijfer. Maar als je een fan van de serie bent is 't toch leuk om te kopen, het is gewoon een geinige party game zoals je zelf al aangeeft.
Klaag niet over de cijfers, bij dit spel gaat het niet om de cijfers, maar slechts om de lol die je beleeft terwijl je met vrienden speelt.
En Joe, moet jij niet nog wat oefenen op je echte gitaar? Ik weet namelijk dat je die hebt. :) (vraag me niet hoe ik dat weet, Joe begrijpt het wel).
Later,
Django van Leeuwen | Internet

Mooi liedje, Django. We misten alleen een regeltje met Sha-la-lie erin.





De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL





DE Wii GAAT DE DREAMCAST ACHTERNA

Beste PU-mensen,
Allereerst bedankt voor FIFA 10 die ik heb gewonnen met mijn brief van de maand uit PU 191! Ik schrijf echter om een andere reden, namelijk om een reactie te geven op een aantal artikelen die ik op PU.nl heb gelezen. Leuke sidenote: PU.nl is zo'n beetje de enige website die bij ons op het werk door de content filter heen komt, bizar!
Op jullie site las ik over EA en Ubisoft die zich enigszins terugtrekken uit de markt als het gaat om de productie van Wii software. Jullie schijnen te denken dat Ubisoft simpelweg de strategie van EA volgt, maar kom nou toch stelletje baklappen, jullie weten toch wel beter?
Ik ben zelf manager van een bekende winkelketen waar we games verkopen en ik moet zeggen dat ik zeer weinig Wii games over de toonbank zie gaan. Tuurlijk, games uit Ninty's eigen keuken zoals Zelda en de zoveelste Mario gaan als warme broodjes. Third party games echter, die laat de consument lekker liggen.
Mijn theorie is als volgt: mensen volgen de hype en kopen een Wii, zonder echt te weten wat ze in huis halen. Wanneer het gemiddelde gezin het eindelijk heeft gehad met bowlen en tennis, besluiten ze een nieuwe game te gaan kopen en komen thuis met Laura's Passie: Kamelen Melken. Teleurgesteld in de crap die ze hebben aangeschaft, kopen ze een maand later nog maar eens 'n game, maar wederom is het niks... Veel mensen die een Wii hebben gekocht, zijn alleen in het bezit van de "grote reclame" games zoals Wii Fit en Wii Sports Resort en misschien dat enkele gezinnen een Mario-titel hebben gekocht want "dat was vroeger zo leuk!" Maar buiten die games om is het aardig stil.
Natuurlijk zijn kenners en verzamelaars de uitzondering op de regel maar over het algemeen worden third party games amper verkocht. En vaak terecht! Er is zoveel bagger gemaakt dat consumenten het vertrouwen verliezen in hun Wii. EA en Ubi zijn daar gewoon flink zat van (ook al zijn ze zelf medeschuldig) en trekken zich terug. Ik voorspel dat de Wii zich nog dit jaar in het lijstje van de Dreamcast zal plaatsen en laten we eerlijk zijn, Nintendo weet dat ook, daarom zijn ze natuurlijk ook al met bezig met de opvolger...
Jur | Internet

We waren het helemaal eens met je brief... tot je de Wii ging vergelijken met de Dreamcast. Dan doe je de Dreamcast toch echt te weinig eer aan!

GAMING EN WARE LIEFDE

Beste mensen van de PU,
Dit is de eerste keer dat ik jullie benader, maar wil toch graag mijn verhaal delen. Ik ben al lid van mijn lijfblad als een van de weinigen sinds het prille begin, de eerste vier heb ik gekocht destijds, sorry lol.



Als klein jongetje in groep 6 destijds las ik al met smacht elke maand jullie blad. Ik heb de game revolutie meegemaakt, en alle systemen zien komen en gaan. Begonnen ben ik met de NES, na veel sparen de SNES, daarna de moeilijke keus PlayStation of N64. Na maanden sparen koos ik de PlayStation, met Resi 1 (geweldig).
Na mijn school ben ik in militaire dienst gegaan, buitenland plaatsing, en in 2001 de PlayStation 2 gekocht. Samen met mijn collega's hebben wij letterlijk avonden doorgehaald tot 's morgens vroeg: GT 3, MGS 2 en toen kwam GTA 3, GTA Vice City, destijds met z'n allen een nieuwe TV voor gekocht.
Na sluiting van de buitenlandse kazerne, terug geplaatst in NL, met als klap op de vuurpijl, de aanschaf tijdens dag 1 van een nieuwe PlayStation 3.
Na een poos kwam Home, was niet veel aan, maar ik heb toen een meisje leren kennen via Home. Geen grap!!!
Dit meisje, of vrouw (24) kwam uit Zimbabwe, maar was al twee jaar woonachtig in Engeland.
Zij heeft net als ik hetzelfde verhaal over de opkomst van gaming meegemaakt.
Na veel contact besloten wij, ECHT met elkaar af te spreken. Dus zo gezegd zo gedaan. En wat denk je?? Zij is de vrouw van mijn dromen!!!! In alle opzichten zijn wij het eens, op 1 lijn! En ze is beeldschoon. Wij hebben nu een relatie, zien elkaar twee keer per maand. En onze plannen zijn om bij elkaar in te trekken, ik naar haar of zij naar hier.
Wat ik dus wil zeggen, dat games niet alleen voor nerds zijn of sociaal gestoorde mensen!
Ik hoor ook vaak berichten dat er op Home rare mensen lopen (is ook zo), maar er kan dus liefde ontstaan! Echte liefde!!!!!! die voorheen (zonder online) niet mogelijk was. En het mooiste is, zij houdt van gaming net als ik. Ik kan dus zeggen dat ik mijn ware liefde heb gevonden via games!!!!
En dat alles is ontstaan door een kleine 8 bit doos zoveel jaar geleden en door mijn lijfblad.
Dit verhaal zal nog verder ontwikkelen, maar wou het jullie toch even laten weten.
Dus is het GAMES EN LIEFDE of LIEFDE DOOR GAMES?
Danny Schouten | Tholen

Intrekken bij haar of bij jou? Is dat serieus een afweging als je in Zeeland woont?





JANTERKLAAS

Beste PU gasten,
Om even te slijmen: jullie zijn niet te serieus, zoals de andere gamebladen. Ik heb me een paar keer een deuk gelachen om jullie taal. In PU 192 hadden jullie heel wat tegen Sinterklaas en naar de foto's te zien was Wouter toen de Sint. Dus lijkt het me heel logisch dat het een chaos werd op de redactie, aangezien jullie heel wat tegen Wouter hebben. Dat heb ik wel gemerkt in de zes maanden dat ik nu de PU lees.



Maar wie is er ook zo dom om Wouter de leiding te geven op de hele redactie? Een tip voor volgend jaar: laat dan Jan de Sint zijn, misschien houdt Ed dan op met klagen.
Laterz,
Edwin | Internet

Jan als Sinterklaas? We zien 'm al sneakend met z'n pakjes als in een soort Sinter Cell. Hoewel, die gast is zo op z'n centen dat we dan maar weinig cadeautjes zullen scoren. Of we krijgen allemaal op 6 december een rekening van 'm.

PU MOET NIET STRENGER

Beste Power Unlimited-gasten en iedereen die er bij hoort, Eerst effe dit: ik lees jullie blad met heel veel plezier en ik hoop het op mijn sterfbed nog te lezen!
Maar daar mail ik natuurlijk niet voor. De laatste tijd, als ik in de PU begin te lezen, dan zie ik meteen brieven dat de PU strenger moet! Daar ben ik het niet mee eens. Ikzelf heb Uncharted 2 en ja, hij is 100 waard! Je koopt de PU om de MENING van de redacteuren te lezen, wat zij er van vinden. Misschien is Uncharted 2 gewoon geen game voor jou of Assassin's Creed 2, maar het is nou eenmaal echt iets voor Jan!
En er komen nu eenmaal veel goede games uit op dit moment. Ik lig er niet van wakker hoor, sterker nog ik slaap er beter door!
Groetjes,
Yasha |Internet

De PU lezen op je sterfbed; kun je je een mooiere dood voorstellen? En dan als laatste woorden: "game over..."



KORTE VRAAGJES

Hey PU gozers,
Beste blad ooit en al die shit. Ik heb wat korte vraagjes.
1. Weten jullie al wanneer The Elder Scrolls 5 uitkomt?
2. Wanneer plaatsen jullie eindelijk een review van Smackdown vs Raw 2010?
3. Weten jullie al wanneer de bèta van Halo Reach uitkomt?

Ruben | Internet

1. *Het zou ons verbazen als ie 2010 haalt.*
2. *Dat gaat niet meer gebeuren.*
3. *Jij bent de eerste die het hoort.*

Hallo mensen (of wat jullie ook zijn) van de PU,
Ik heb een paar vragen.
1. Klopt het dat er een SW: TFU2 komt?
2. Zo ja, wanneer?
3. Komt CoD:WaW2 dit jaar uit?
4. Hebben jullie iets (al is het maar iets heel kleins) gehoord over SW: Battlefront 3?
5. Wie van jullie cheat het meest in games?
6. En wie is het hoogst opgeleid van jullie?

Graag Antwoord.....
Valentijn | Internet

1. *Dat klopt. SW: TFU2 komt ongeveer tegelijk uit met AF: TREK3*
2. *We verwachten september dit jaar.*
3. *Nee, een game met die naam gaat er niet komen.*
4. *Uuuh, iets kleins? Dat er dwergen squads meedoen of zo?*
5. *Jan, al zal hij het altijd ontkennen.*
6. *Je zult het misschien niet geloven, maar de helft van onze redacteuren heeft de universiteit afgemaakt. Al kunnen ze volgens Ed nog geen d van een t onderscheiden.*

Hey PU gasten,
Ik dacht ik ben eens origineel, dus ga door met het blad en dan nog een heleboel geslijm.
Ik heb een paar korte vraagjes.
1. Ik heb al een PS3, een Wii en een DSi. Doe ik er goed aan om een Xbox 360 te kopen, of kan ik dat geld beter gebruiken voor games voor een van die consoles?
2. Kan ik beter Call of Duty Modern Warfare 2 of Operation Flashpoint: Dragon Rising kopen?
3. Ik mag van mijn ouders geen abo op jullie toffe blad, weten jullie een goede reden om ze over te halen?

Alvast heel erg bedankt voor het antwoorden.
Met hele vriendelijke groet,
Maxim Doolaard | Internet

1. *Zonder Xbox mis je natuurlijk wel pareltjes als Mass Effect, Halo, Fable, Forza, Splinter Cell: Conviction...*
2. *Call of Duty!*
3. *Je kunt ze vertellen dat de PU een zeer educatief tijdschrift is met verfijnde humor, zorgvuldig taalgebruik en een verfrissende kijk op allerlei zaken die spelen op gamesgebied. Maar je kunt je ouders natuurlijk ook gewoon afpersen of bedreigen...*

Heey PU Gabbers,
Ik hoef denk ik niet te gaan noemen dat jullie blad het best, helemaal geweldigste GAMEblad van de BeNeLux is (want dat is gwn zo ;p).
Maarjah over naar de vragen.
1. Ik wil later graag Game Developer worden. Welke opleiding heb je daarvoor nodig?
2. Wanneer komt de BFBC2 DEMO uit???
3. Wat is de beste en een beetje betaalbare (onder de €40) headset.
4. Waarom zijn jullie zo goed?

Groetjes,
Daaf | Internet

1. *Minimaal kleuterschool met kleien als hoofdvak.*
2. *Die is allang uit.*
3. *Probeer er eens eentje van Creative.*
4. *We dachten eerst dat het in de tosti's zat die we hier allemaal dagelijks eten. Maar het moet de ketchup te zijn, want Wouter is de enige die dat niet lust.*



RARE PLAATJES

HALLO,
TOEN IK EEN KEER EEN CHIMERA KOGELS LIET PROEVEN IN RESISTANCE 2, KWAM DEZE CIRCUSARTIEST OP EEN MANIER TERECHT DIE IK NIET ZOMAAR NADOE. CHECK DEZE ACROBATISCHE STUNT.
GROETJES,
JARNO B. | RUINEN

Wouter beweert dat ie deze oefening elke ochtend doet voor hij naar de redactie gaat, maar die gast heeft dan ook geen ruggengraat. Overtref Jarno en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar: REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



FALLOUT N

Bethesda's Fallout 3 was een groot succes; de game verkocht de eerste maand zelfs beter dan het legendarische Oblivion van dezelfde makers. Dit nieuwe Fallout deel, dat grotendeels gebruik maakt van de "oude" engine en gameplay-elementen, wordt echter verzorgd door Obsidian Entertainment. Steven bezocht hun studio om te checken of de Fallout franchise bij hen in goede handen is, en Fallout New Vegas op het juiste spoor zit.

In Californië weten ze hoe ze een goede RPG moeten maken. Een luttele tien minuten verwijderd van het Blizzard kantoor zit namelijk Obsidian Entertainment, een developer die door de jaren heen eveneens meerdere toppers in dit genre heeft afgeleverd. Om vijf uur 's nachts stond ik nog in een ijzige wind mijn autoruiten te krabben om vervolgens richting Schiphol te rijden en aan mijn lange vlucht naar Los Angeles te beginnen voor een bezoek aan de studio die ons een verse dosis Fallout moest gaan brengen. Met alle sneeuw die wij deze winter hebben moeten verduren, was het een aangename verrassing toen ik, twintig uur nadat ik in de vrieskou mijn huisdeur achter mij dichttrok, op mijn bestemming aankwam en werd opgewacht door een lekker zonnetje en een aangename 23 graden. Gelukkig had ik mijn korte broek en zonnebril bij me.

"EEN GLOEDNIEUW AVONTUUR, EN WAT VOOR EEN AVONTUUR!"



BLACK ISLE STUDIOS

In de jaren negentig werd Black Isle Studios in het leven geroepen als onderdeel van uitgever en ontwikkelaar Interplay. Het doel van de studio was zich volledig op het RPG genre te richten, en dat is precies wat ze hebben gedaan. Hun eerste twee games waren Fallout en Fallout 2, twee klassiekers inmiddels. Daarop volgend werd Planescape: Torment afgeleverd alsmede een reeks Icewind Dale games. Men was zelfs al aan de productie van Fallout 3 begonnen toen de studio in 2003 z'n deuren sloot, waarna het project bij Bethesda belandde. Al na het afleveren van de eerste Fallout rommelde het al een beetje bij Black Isle en verlieten meerdere medewerkers het bedrijf met slaande deuren. Veel van de mensen die tussen 1998 en het uiteindelijke sluiten van Black Isle Studios hun biezen pakten, stonden mede aan de wieg van Obsidian Entertainment. En ook al hebben ze niet officieel de licentie, nu deze ex-Black Isle medewerkers met een omweg opnieuw aan een Fallout game mogen werken, is de cirkel weer rond.


Icewind Dale II

VERTROUWEN

Nu zal de oplettende lezer zich waarschijnlijk afvragen waarom Bethesda, dat verantwoordelijk was voor Fallout 3, zich niet zelf met de ontwikkeling van de opvolger bezighoudt. Officieel wordt hier geen duidelijke reden voor gegeven, maar ik durf er mijn zakgeld om te verwedden dat de mannen van Bethesda zich op dit moment helemaal richten op de toekomstige Fallout MMO.
Obsidian Entertainment heeft reeds eerder de verantwoordelijkheid voor


Dit is geen ZOAB maar OOAB: Ongelooflijk Open Asfalt Beton.

EW VEGAS

STEVEN ZIET EEN NAJAARSTOPPER

MUTANT ALS TRAVESTIET

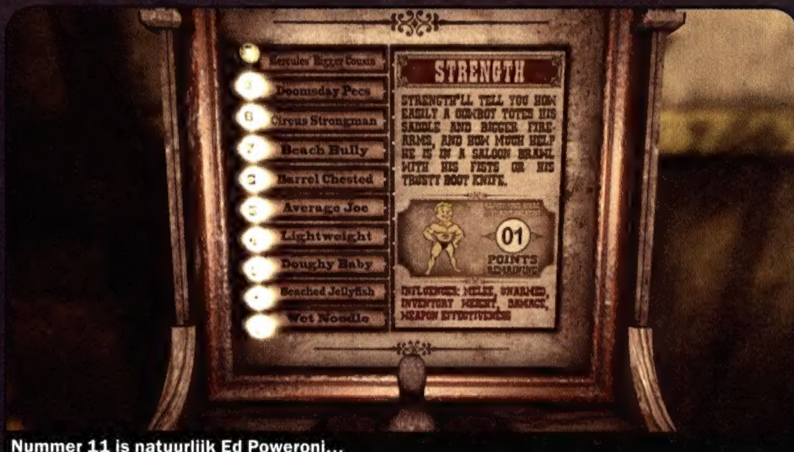
Een tweede save game die ik mocht checken, leidde mij tot aan de skyline van New Vegas (dichterbij de illustere gokstad komen, was tijdens deze perstrip helaas niet mogelijk).
Dankzij de radio in mijn Pipboy had ik ontdekt dat een groep Super Mutanten zich schuilhielden op een berg ergens aan de rand van de stad, onder de leiding van een of andere leipe chick.
Nu kom je tijdens je tocht door de wereld van Fallout natuurlijk veel bizarre wezens tegen, maar de Super Mutants bekend uit het vorige deel (zie screen) vergeet je niet snel. De reusachtige groene spierbundels hebben het ditmaal echter niet allemaal op jou gemunt.
In Fallout 3 kwam je slechts één voor zichzelf denkende Super Mutant tegen, maar ditmaal is er over het algemeen meer variatie onder hun gelederen.
Nadat je met het nodige geknal de top van de 'berg' hebt bereikt, blijkt zelfs de idiote chick die het zootje leidt gewoon een Super Mutant in een jurk.
Net als je dacht dat je alles wel eens gezien had...







een vervolg van een succesvolle game op zich genomen, toen BioWare het tweede deel van Knights of the Old Republic in hun schoot wierp. Alle goede bedoelingen ten spijt vond ik het uiteindelijke resultaat van die poging destijds een beetje teleurstellend. Er was niet echt iets mis met KotOR 2, maar het spel miste de glans en de magie van het origineel. De Fallout licentie is voor een deel van de mensen bij Obsidian Entertainment echter niet de eerste kennismaking met de franchise, aangezien zij als ex-Black Isle Studio medewerkers al in een vorig leven aan de oorspronkelijke Fallout titels hebben gewerkt (zie kader vorige pagina). Nu zijn Bethesda en BioWare naar mijn mening de grote experts wat betreft de Westerse RPG, dus beide partijen weten heel goed waarom ze hun vertrouwen geven (en gaven in het geval van KotOR 2) aan Obsidian Entertainment. Toch zal laatstgenoemde werkelijk alles uit de kast moeten halen om de titel 'beste RPG van 2010' te kunnen claimen, aangezien dit jaar knallend begon met Mass Effect 2 en Final Fantasy XIII. Echter, tegen de tijd dat Fallout New Vegas verschijnt, zijn deze games al ruim verteerd neem ik aan, en zou Fallout New Vegas in ieder geval de RPG knaller van het najaar kunnen worden.



Nummer 11 is natuurlijk Ed Poweroni...

VOLWAARDIGE GAME

Met Fallout 3 sloeg Bethesda een nieuwe richting in, voor de serie althans. Ze lieten hun 'Oblivion' magie los op de franchise, en het resultaat was een intrigerende en actievolle tocht door een apocalyptisch Washington DC. Realistische personages, lekkere actie, de vrijheid om het verhaal in je eigen tempo en op jouw eigen manier te doorlopen... op alle fronten was Fallout 3 een sterke RPG.
Inmiddels zijn er, als downloadable content, enkele nieuwe hoofdstukken toegevoegd aan het postnucleaire epos, maar het is absoluut een misvatting om New Vegas eveneens te zien als niet meer dan een paar (met veel poeha aangekondigde) nieuwe missies. De game is gelukkig veel meer dan een simpele add-on of een paar extra hoofdstukken; New Vegas is een volwaardige nieuwe game!

WILDE(R) WESTEN

Het is in het geval van hedendaagse grote producties soms best zonde om al het werk na één deel in de kast te gooien, en vervolgens voor het volgende deel helemaal opnieuw te beginnen. Dat besef leeft bij developers natuurlijk ook, en zo zien we zelfs een bedrijf als Nintendo een direct vervolg maken op de meest recente titel van hun grootste held, in de vorm van Super Mario Galaxy 2. »



VIVA NEW VEGAS

Gangsters zijn altijd onlosmakelijk verbonden geweest met Las Vegas. Toen de stad begin twintigste eeuw verrassend vrij bleek op het gebied van gokken en prostitutie, was de bijnaam Sin City al snel verworven. In het Fallout universum moet nog blijken in welke mate de nucleaire oorlog zijn weerslag heeft gehad op de stad. Maar het is daar gevaarlijker dan ooit tevoren, dat staat vast. Drie facties strijden om de macht. Natuurlijk krijg je zowel met de New Californian Republic als Caesar's Legion en de New Vegas Residents te maken. Als Fallout 3 enige indicatie is, zul je zelf kunnen kiezen welke groepen je te vriend houdt, of dat je ze allemaal tegen elkaar gaat uitspelen en het hele zooitje naait.

» Met Fallout New Vegas doet Obsidian Entertainment feitelijk hetzelfde. De basis gelegd door een recente topper, gebruiken om een gloednieuw avontuur te creëren. En wat voor een avontuur!
De titel verraadt natuurlijk al de locatie waar een groot deel van de game zich zal afspelen, maar je mag meer verwachten van de setting dan alleen de brede straten van het apocalyptische gokparadijs New Vegas. Ook het Westen van Amerika is getekend door de nucleaire ramp die zich ooit in de wereld van Fallout heeft voltrokken.
Toch gooit Obsidian Entertainment het wat betreft sfeer over een iets andere boeg. Terwijl de lucht in Washington grauw en grijs was, in ware apocalyptische stijl, schijnt aan de andere kant van het continent soms gewoon het zonnetje (gezien het weer dat ik tijdens deze trip voor mijn kiezen kreeg niet geheel ongeloofwaardig). Nou kende Fallout 3 al een zekere stoffige western vibe, met name dankzij het stadje Megaton dat zelfs was voorzien van een sheriff met lange leren jas en cowboyhoed; maar ook al waren er grote stoffige vlakten en kleine nederzettingen te vinden in Fallout 3, de vervallen straten van Washington verraadden de daadwerkelijke geschiedenis van de locatie.
Ditmaal speelt Fallout zich écht in het Westen af, en het is daar wilder dan ooit te voren.


Zo'n grijze snor vind ik gewoon vies. Alsof je een bejaarde zeehond hebt gepijpt...


En toch is ook in zijn geval vermoedelijk ooit met vreugde kennisgegeven van zijn geboorte...

PERSONAGE VORMEN

De demo die Obsidian Entertainment mij toonde, maakte duidelijk dat New Vegas de bekende Bethesda structuur hanteert wat betreft de tutorial en de intro.
Er is echter geen enkele link met de personages uit Fallout 3, en ditmaal begint jouw avontuur niet in een Vault (de ondergrondse constructies waar hele gemeenschappen wonen) maar in een stoffige greppel. Overduidelijk is er een deal of iets dergelijks helemaal verkeerd gelopen, maar daar weet je je vanwege geheugenverlies niet veel van te herinneren.
Een vriendelijke vent die jou uit de greppel heeft gevist, neemt je mee naar zijn dorpje en geeft je aan de hand van een reeks vragen de mogelijkheid de basis van jouw personage te vormen.
In eerste instantie maakt de game een indeling van de beschikbare statistieken naar aanleiding van jouw antwoorden. Ik vond deze persoonlijk weer een beetje vaag, en geen duidelijk beeld geven welke antwoorden aan welke statistieken gekoppeld waren. Gelukkig kun je na het kruisverhoor ook nog zelf handmatig de eerste punten toekennen aan verschillende technieken, dankzij een aantal Pipboy-achtige automaten zoals de Vigour Machine.

HOOGBEJAARD

Wat betreft speelstijl zijn dezelfde focus gebieden aanwezig. Je kunt je richten op het inzetten van lichte wapens, zware wapens of slagwapens. Er zijn punten te besteden aan stealth en lockpick talenten, en met Perks kun je nog van een hele sloot extra effecten genieten. Obsidian Entertainment lichtte een tipje van de sluier, maar een echt duidelijk beeld



Easy Pete? Ik dacht Zwarte Pete...


Dit zijn zogenaamde Gecko's. Ze zijn meestal slecht gehumeurd omdat ze vaak worden gehagedist.


Als je op deze manier zorgt dat mannen de top niet halen, spreek je ook wel over 'het loden plafond'.



V.A.T.S.

Het Vault-Tec Assisted Targeting System maakte van de actie in Fallout 3 visueel een spektakel. Ook zorgde dit richtsysteem er voor dat de gameplay niet verviel in standaard FPS taferelen.
Het principe is simpel. Je pauzeert de actie om vervolgens de verschillende ledematen, het hoofd of de romp te selecteren. Je hebt een aantal punten te besteden en kunt dus meerdere delen per keer selecteren. Verschillende vijanden hebben verschillende zwakke plekken, en sommige wapens doen hun werk beter als je een specifiek lichaamsdeel probeert te raken.

Als je een vijand afmaakt met behulp van V.A.T.S. is het resultaat extra bloederig, dankzij de ontploffende hoofden of rondslingerende ledematen. Omdat je deze animatie in slow motion te zien krijgt, hoeft geen spetter bloed je te ontgaan.
Iedereen die zich met slagwapens een weg door Fallout 3 vocht kwam echter bedrogen uit, omdat er geen speciale melee V.A.T.S. animaties aanwezig waren. In New Vegas is dit gemis verholpen, en kun je in slow motion zien hoe je met knuppels en metalen pijpen jouw tegenstanders uit elkaar doet spatten.

van welke Attributes en Perks straks beschikbaar zijn, kreeg ik niet. Tijdens mijn kennismaking met Fallout New Vegas was het ook zaak niet te verdwalen in de tutorial, aangezien deze veel tijd in beslag kan nemen. Als ik aan een dergelijke game thuis begin, ben ik namelijk uren met mijn keuzen bezig, want ik zet mijn eerste stappen in de magische spelwereld pas als ik helemaal tevreden ben met mijn zelf gecreëerde personage.



Het enige dat daarna nog restte, was het kiezen van een uiterlijk, aangezien de aanvallers die mij in de greppel voor dood hadden achtergelaten, goed huis hadden gehouden. Ditmaal zijn er net iets meer customizing keuzes, en dat heeft alles te maken met het feit dat er nu geen vaste leeftijd aan het hoofdpersonage hangt. Je kunt nu dus ook als hoogbejaarde grijsaard de mutanten te lijf gaan.

EERSTE STAPPEN

Zowel Oblivion als Fallout 3 gebruikten de tutorial als aanloop naar een memorabele eerste blik op de spelwereld. Ook ditmaal zijn jouw eerste vrije stappen indrukwekkend. Je staat echt effe met je ogen te knipperen als je vanuit het kleine begindorpje de uitgestrekte woestijnvlakte van Californië ziet. Ditmaal wordt nog duidelijker met markers aangegeven welke kanten je allemaal op kunt voor zowel hoofdverhaallijn als de sidequests, waardoor het je nog wat makkelijker wordt gemaakt om echt iedere druppel content uit Fallout New Vegas te persen.
Voordat je het weet raak je echter betrokken bij de problemen van de inwoners van het dorp. Uiteraard is er nog een mysterieuze vreemdeling het dorp binnengewandeld, en wordt hij belaagd door een bende.
Het karma systeem is nog steeds intact. Zo kun je zelf kiezen of je wat hulp optrommelt en samen met de vreemdeling de bende te lijf gaat, of dat je de leider van de bende benadert en samen het hele dorpje uitmoordt en leeg rooft. Is het goed om slecht te zijn, of slecht om goed te zijn?

GEHEIME WAPEN

Obsidian Entertainment springt tot op dit moment uiterst zuinig om met informatie omtrent Fallout New Vegas. Mijn bezoek aan de studio was dan ook bijzonder, aangezien dit de eerste keer was dat iemand die niet betrokken is bij de ontwikkeling de game te zien kreeg. Evengoed willen ze niet reeds in dit stadium al hun kruit verschieten, en mijn bezoek aan New Vegas stopte bij het zien van de skyline van de stad.
Aan het eind van het jaar vechten altijd veel toppers om onze aandacht (en centjes), dus ik snap dat het geheime wapen in de vorm van de vervallen gokstad nog niet wordt onthuld. Maar zelfs de missies buiten New Vegas maakten duidelijk van welk kaliber deze RPG gaat worden.



Als je binnen een bepaalde tijd een level stijgt, kun je deze dino als wapen inzetten: de zogeheten Jurassic Perk.

VERWACHTING

New Vegas is een volwaardig nieuwe game waarvan ik nu al durf te zeggen dat ie de naam Fallout meer dan waardig zal zijn.

- Volledige vrijheid om naar eigen inzicht de wereld te verkennen.
- Schitterende graphics brengen de postapocalyptische wereld tot leven.
- Vet stijltje wat betreft wapens en elektronica, met de Pipboy als hoogtepunt.
- Geloofwaardige personages die realistisch reageren op jouw keuzes.



STEVEN

FALLOUT NEW VEGAS
PS3 / XBOX 360 / PC
OBSIDIAN ENTERTAINMENT / BANDAI NAMCO
Q3/Q4 2010

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- EA is momenteel bezig met Tiger Woods Online.
- Al te veel is er nog niet bekend over de gameplay, behalve dat het online is en dat Tiger Woods er in zit.
- De dingen die de Powerspy zich momenteel bij een Tiger Woods spel kan voorstellen, zullen de game wel niet halen...
- De mannen achter Tiger Woods Online komen van het Warhammer MMO project.
- De Powerspy moet bekennen dat hij bij de combinatie van de woorden 'Warhammer' en 'Tiger Woods' ook beelden voor zich ziet die zeker niet in de uiteindelijke gameplay voor zullen komen.
- In de vorige PU stond vermeld dat Steven op zijn sneeuwscooter een zogenaamde frostbite door de kou had opgelopen. Maar Liz had zich vergist. Het klopte dat Steven ooit in de lange kou op een sneeuwscooter had gezeten, maar het was JJ die tijdens een sneeuwscootersafari in Lapland blijvend letsel opliep.
- De arme jongen is nu hevig gepikeerd. Hij steekt met één klein plakplaatje al zo schril af tegen het lichaamsbedekkende behang van Steven en nu nemen ze hem ook nog zijn enige oorlogswond af.
- Hoezo World of Warcraft groot met twaalf miljoen spelers? De mannen van Blizzard mogen nog niet eens de billen afvegen van de makers van Farmville.
- Daar hangen inmiddels meer dan tachtig miljoen mensen de virtuele boer uit.
- Had Eidos eindelijk weer een topfranchise in huis, koopt Warner de developer, Rocksteady Studios, op.
- Inderdaad, dat is een gevalletje van "bad, man".
- De Powerspy blijft zich verbazen over de Japanners. In dat land zijn er nog regelmatig weken waarin meer PS2's dan Xbox 360's worden verkocht.
- En wij maar denken dat die Japanners zo van moderne techniek houden.

SOLID SNAKE IN 3D

Wil je Solid Snake in 3D beleven? Dan moet je wel effe een heel dom brilletje opzetten.

Ondanks dat je behoorlijk voor lul staat in de arcadehal met die bril op je kop, willen wij dit spel, en dus deze gear, heel graag uitproberen.
Metal Gear Solid in de arcadehal is in fraai 3D opgezet en de bril volgt minutieus de bewegingen van je hoofd. Het spel zal voorlopig alleen in de Japanse speelhallen te bewonderen zijn. Misschien dus maar eens checken als we deze zomer naar de Tokyo Game Show gaan. Ook al weet je dat duizenden zweterige gasten die bril eerder op hun kneiter hebben gehad.





SCHIJT AAN DE GOODIES!

Je kunt er tijdens beurzen en presentaties niet omheen: de zogenaamde goodies, oftewel met gamelogo's en spelpersonages bedrukte spulletjes die door uitgevers worden verstrekt om een product te promoten.

Begrijp ons niet verkeerd; we zijn en blijven dol op die zonnekleppen, posters, onderzetters, doekjes, stickers en andere prullaria, alleen moeten we toegeven dat we eenmaal thuis de troep meestal schouderophalend in een kast kiepen of aan die ene bofkont van een neefje cadeau doen.
Anders wordt het nu No More Heroes een welkome nieuwe trend heeft gezet, namelijk door het spel te promoten met... toiletpapier! Want toiletpapier, daar hebben we op de redactie natuurlijk nooit genoeg van, helemaal niet sinds Wouter hier hele dagen "werkt".
De toiletpapiertrend is inmiddels ook opgepikt door Monster Hunter Tri, en hopelijk blijft het daar niet bij.



ALTON TOWER RESORT
DE NATTE DROOM VAN ELKE SONIC FAN

Welkom in Alton Tower Resort, het grootste attractiepark van Engeland, en de ultieme plaats om als Sonic-fan je pret te halen.



Stap om te beginnen eens in de Sonic Spinball achtbaan om je in een draaiend karretje met helse snelheden door glooiende bochten te laten schieten, zodat je precies weet hoe Sonic zich voelt tijdens zijn Spinball games.
Om hiervan bij te komen kun je je vervolgens terugtrekken in je hotelkamer die natuurlijk helemaal in het thema van de Green Hill Zone is ingericht. Je vindt hier een mooie collectie van Sonic games, waaronder de nieuwste voor de Wii, Xbox 360 en PS3, en als je de wc doortrekt, hoor je Sonic voorbijschieten.
Om je dag compleet te maken kun je vervolgens in de bar van het hotel nog even proberen een chick op te pikken, wat natuurlijk geen probleem moet zijn nu je kunt opscheppen over die stoere kamer waar je in logeert.
En zeg nou zelf, zo'n bed is toch zeker gemaakt voor... een vluggertje?





COMMENTAAR


JAN

ZWIEBEREN EN ZWABBEREN MET SONY EN MICROSOFT

Het feit dat Project Natal op de afgelopen X10 schitterde door afwezigheid vond ik persoonlijk best jammer. Ik was benieuwd hoever Microsoft nu is sinds de eerste demo's op de E3.
Maar de afwezigheid kan voor ons gamers alleen maar een opluchting betekenen. Het geeft namelijk aan dat er wat betreft Microsoft een sterke scheiding is: er zijn de 'gamers games' als Halo Reach, Fable, Crackdown 2, Splinter Cell, en er zijn de Natal games. Met die laatste wil Microsoft maar wat graag de doelgroep bereiken die Nintendo met Wii Fit en Wii Sports heeft binnengehengeld. En als je straks zonder controller vloeiend en vermakelijk games kunt spelen, dan is dat daadwerkelijk een nieuwe stap voor de industrie.
De vraag is alleen of Microsoft niet een beetje (te) laat komt. Ik geloof best dat bij release met name de Amerikanen, chauvinisten als ze zijn, massaal Natal in huis zullen halen. Zeker als het apparaatje rond de $50 gaat kosten, maar gaat het ook in Europa aanslaan? En blijft het dan een langdurig succes dat naast de 'traditionele' games van de Xbox 360 een eigen leven gaat leiden?
Diezelfde twijfels kun je hebben ten aanzien van Sony's Arc. Sony heeft als zodanig meer ervaring met casual gaming. De EyeToy zou je feitelijk kunnen zien als een (versimpelde) voorloper op Natal en Wii, en zonder SingStar zouden muziekgames lang niet zo populair geworden zijn.
Maar ook Sony komt een beetje laat met hun zwabber controller. Het apparaat is toch vooral als hightech console in de markt gezet en de spaarzame Arc demo's die nu bekend zijn, deden toch vooral denken aan minigame-achtige toepassingen.





Recent heeft Sony overigens een patent ingediend voor een universele controller die voor alle(!) spelcomputers zou moeten werken.
Dit is opmerkelijk want het zou voor het eerst zijn dat Sony een 'open format' weg inslaat waarbij je niet per se allemaal Sony apparaten dient te bezitten omdat het anders niet met elkaar werkt (denk UMD, Mini Disc).
Wordt deze Universal game console remote uiteindelijk de ultieme controller die een einde maakt aan alle verschillende controllers? Oh E3, wat heeft gij allemaal voor ons in petto?

HOE MOET HET VERDER MET DE DS?

De DS verkoopt nog steeds als een spreekwoordelijke trein zonder vertraging. Maar met de verkoopcijfers van de games gaat het een stuk minder soepeltjes.



Dat DS games niet geweldig verkopen, heeft weinig met de kwaliteit van de spellen te maken; er komen geregeld toffe games uit. Desondanks kiezen publishers er steeds vaker voor om games niet op de DS uit te brengen. Uitgever Brizamila ging zelfs nog een stap verder door de nieuwe Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth niet in de Benelux in de winkels te leggen, terwijl de game gewoon af is! Reden: de DS wordt volgens hen kapotgemaakt door de R4-kaartjes.
Hoe moet het nu verder met de DS als meer publishers dit voorbeeld gaan volgen? Gaat het prachtige platform dan ten onder of heeft Nintendo nog een oplossing? En hoe ziet die oplossing er dan uit?
We vroegen het handheld-experts Jeroen en Jurjen.

Jeroen: Het is simpel om te stellen dat de beveiliging beter moet, maar ook de PSP en de iPhone kunnen makkelijk gehackt worden. Klachten uit die hoek, hoor ik echter nauwelijks.
Misschien dat Nintendo eens moet kijken naar een andere manier van aanbieden. De PSP laat zien dat het kopen van games uit de PlayStation Store wel degelijk werkt. Hetzelfde geldt voor de iPhone / iPod waarmee je apps uit iTunes kunt aanschaffen. Ik vermoed dat dat op de DS ook moet kunnen. Argumenten als 'de gebruiker weet niet hoe dit werkt' gaan natuurlijk niet op. Ze snappen immers wel hoe de R4 werkt en hoe ze games op de DS kunnen laten draaien.



Jurjen: De technici en juristen van Nintendo doen wat ze kunnen om het gebruik van R4-kaartjes te bestrijden, maar het blijft vechten tegen de bierkaai. Want als de geest eenmaal uit de fles is, krijg je hem er niet zomaar weer in.
De ondergang van de DS zal het niet worden, maar het is begrijpelijk dat ontwikkelaars en uitgevers zich wat terughoudender op gaan stellen met het leveren van spellen voor Nintendo's handheld, hoe treurig dat ook is voor de mensen die wél gewoon voor hun spellen willen betalen (daar zijn er gelukkig nog genoeg van).
Het zou me trouwens niet verbazen als Nintendo mede door deze situatie de opvolger van de DS eerder gaat lanceren dan oorspronkelijk de bedoeling was.
O ja, en ik mag toch hopen dat Brizamila mijn felbegeerde Okamiden (zie screen) wél gewoon in Europa uit gaat brengen?



WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Inmiddels hebben meer dan 3,5 miljoen mensen de demo van Battlefield Bad Company 2 gedownload.
- Dan is er dus een hoop gesloopt online.
- Nintendo schijnt patent te hebben aangevraagd voor 'rumble' op een handheld.
- Alsof dat knabbelen met zo'n klein priegelpennetje op een DS al niet lastig genoeg is, gaat dat ding straks dus ook nog een potje trillen...
- Vind je het gek dat elke game inmiddels een epilepsie waarschuwing kent.
- Er gaan weer nieuwe geruchten dat Call of Duty 7 van Treyarch in Vietnam zal plaatsvinden
- De basis van de geruchten is een castingsheet waarin het over de Koude Oorlog gaat en de Amerikanen tegen de Russen vechten.
- De held van de game zal, volgens de geruchten, Frank Barnes zijn, die werkt voor de Studies and Observation Group (SOG) die zich in Vietnam bevindt.
- Een gewaagde keuze van Treyarch vindt de Powerspy, want het nationale voetbalelftal van Vietnam heeft meer wedstrijden gewonnen in hun voorronden voor het WK, dan dat er goede Vietnam games zijn uitgekomen.
- Sony heeft de rechten op de domeinnaam MotorStorm 3 gekocht.
- Zouden ze er misschien een game van gaan maken...
- Altijd leuk. Microsoft gilt op X10 keihard dat Alan Wake NIET op de PC uitkomt, om enkele weken later beweert developer Remedy out of the blue dat een poort wat hen betreft best mogelijk is, maar dat Microsoft dat beslist.
- De Powerspy vindt de kreet van Microsoft wel logisch. Ze willen dat Alan Wake mensen naar hun Xbox 360 lokt, in plaats van dat mensen de game op de PC spelen.
- Want in tegenstelling tot wat veel mensen denken, is de PC NIET van Microsoft.
- Ja, zo leer je nog eens wat van de PU.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Uncharted 2 heeft inmiddels 3.5 miljoen exemplaren verkocht en dat vindt Sony goed nieuws.
- De Powerspy niet. Dat betekent namelijk dat er dik 25 miljoen PS3-bezitters zijn die de game niet hebben gekocht en zich dus hun ogen uit hun kop moeten schamen.
- Over slechte smaak gesproken. Zet die 3.5 miljoen exemplaren van Uncharted 2 eens tegenover de 6 miljoen van Mario & Sonic at the Winter Olympics en de tranen springen je toch echt in je broek.
- Maar sinds Sha-La-Lie, Sha-La-La de Nederlandse inzending wordt voor het nationale Songfestival is de Powerspy sowieso het geloof in de mensheid verloren.
- Over de Winterspelen gesproken. Goede tip voor Sega. Als ze over vier jaar weer een Olympische game maken, zorg er dan voor dat het schaatsen een minigame bevat waarin je ijs leert maken. Dan kunnen ze alvast oefenen in Rusland.
- En misschien wel zo realistisch als dan ook het wisselen van binnenbaan naar buitenbaan en vice versa niet automatisch meer gaat, maar dat je er over na moet denken...
- De makers van Heavy Rain willen niet nóg een thriller maken. Hun volgende game zal een drama worden.
- Alsof er al niet genoeg drama's worden gemaakt in de game-industrie.
- Voor alle fans van Eternal Darkness: Nintendo heeft de rechten op de naam verlengd.
- Of dit betekent dat er nu al druk gewerkt wordt aan een nieuwe game weet de Powerspy niet, maar over het algemeen geeft Nintendo geen geld voor Jan Lul uit.
- Goede typering van onze tech-geek Steven: 'de iPad is een iPhone voor slechtzienden'.
- Over geeks gesproken. In de VS ging de droomwens voor een geekstel in vervulling toen ze in de Apple-store mochten trouwen.
- De Powerspy zou dat trouwens ook meteen doen als hij als huwelijkscadeau een 3G iMac mag meenemen.



NIEUWE BOND WORDT GEEN RACEGAME

Ook al komt er dit jaar geen nieuwe James Bond 007 film, er komt wel een nieuwe Bond game.

Oké, voor het voorspellen van een nieuwe Bond game in 2010 heb je geen glazen bol nodig, dat is immers een spijkerhard feit (zie elders in Opnieuws).
Wat ik echter wel durf te stellen, is dat het veelgehoorde 'de nieuwe Bond game wordt een racegame' wat mij betreft naar het rijk der fabelen verwezen kan worden.
Ik voorspel dat de nieuwe Bond game een mix van actie, shoot-outs, onderdelen met voertuigen en mooie dames wordt.
En ik heb daar best wel oren naar. Na GoldenEye (zie screen) is er nooit meer een Bond game geweest met een Triple A productiewaarde. Hopelijk doet Activision de franchise eindelijk weer eens eer aan.


Satellite Control Bunker

TOP 10 DUURSTE GAMES OOIT GEMAAKT

We houden de traditie in ere en komen weer met de meest opmerkelijke top-10 die we afgelopen maand op het internet aantroffen.



Dit keer is het de top-10 van games die de dikste budgetten tot hun beschikking hadden. Overigens zijn alle aantallen schattingen van journalisten. Publishers lopen namelijk niet graag te koop met het geld dat een game heeft gekost. Logisch ook, want niet alle spellen haalden die bedragen er weer uit. Kuch, Too Human, kuch.

1. GTA IV: $100 miljoen (*zie screen boven*)
2. Gran Turismo 5: $ 80 miljoen
3. Shenmue: $ 70 miljoen
4. Too Human: $ 60 à 65 miljoen
5. Metal Gear Solid 4: $ 60 miljoen
6. Halo 3: $ 55 miljoen
7. APB: $50 miljoen
8. LA Noir: $50 miljoen
9. Final Fantasy XII: $48 miljoen
10. Killzone 2: $45 miljoen.

DOOS OUDE CEREALS VOOR 200 DOLLAR

200 dollar voor een doosje ontbijt cereals? Maar dan heb je ook wat.

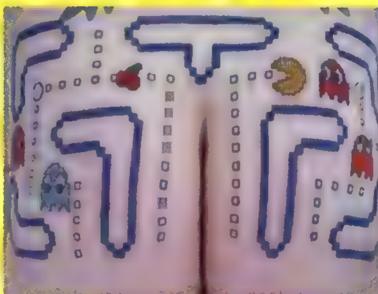


Het betreft hier natuurlijk geen gewoon doosje cereals (ontbijtgranen) maar een doosje cereals met een Nintendo-actie er op! Daar lapt iedereen toch 200 flappers voor? Oké, ze vielen niet meer binnen de houdbaarheidsdatum, maar er stond Nintendo op, man!
Overigens is het baas boven baas, want de Open Bèta-key voor StarCraft II die gelimiteerd door Blizzard werd uitgedeeld, ging online voor 300 dollar weg. Wel zwaar illegaal, maar toch...

"WE MAKEN GEEN SOFTPORNO IN DEAD OF ALIVE. WE WILLEN LATEN ZIEN DAT VROUWEN PRACHTIGE KARAKTERS ZIJN."

Tuurlijk Ueda, tuurlijk.

RETESTRAK: KAK-MAN!



We horen tegenwoordig niet zoveel meer van de oerheld Pac-Man, maar kwamen onlangs op internet wel een bijzondere foto van die gele rakker tegen.
Kijk maar eens naar deze tattoo van het bekende Pac-Man landschapje, gezellig rondom de anus gesitueerd. Zou dat dan de warpzone zijn? Ach, eigenlijk willen we het allemaal ook niet weten.

PROJECT NATAL VOOR 50 EURI ...KAN DAT WEL?

Hoe heerlijk is het internet. Maakt Microsoft niks bekend over de prijsstelling van Project Natal? Dan verzinnen we zelf toch iets....

Op X10 hielden de bazen van Microsoft wat betreft Project Natal de lippen stijf op elkaar. Op de E3 krijgen we meer nieuws, zo werd ter plekke meegedeeld, en daar moesten we het maar mee doen. Zelfs Peter Molyneux (de man die PN onder zijn hoede heeft) hield, mogelijk voor het eerst in zijn leven, zijn kaken op elkaar en lachte alleen maar als men vroeg of de geruchten over een prijs van tachtig dollar voor PN op waarheid berustten.
En nu gonst dus ineens een bedrag van vijftig euro rond over het web. Nog even en je krijgt PN gratis bij drie pakjes boter in de supermarkt...
Wat is hier nu allemaal van waar? Vijftig euro voor een stuk hardware dat toch behoorlijk geavanceerd moet zijn? We vroegen het Project Natal kenner Jan en industrie kenner JJ.



Jan: Vijftig euro klinkt scherp geprijsd maar feit blijft dat het 'slechts' om een camera gaat die aangestuurd wordt door software en de Xbox 360. Die laatste twee 'kosten' niets omdat de meeste consumenten die reeds bezitten (software gaat via een update of is bijgevoegd bij de camera). Daarbij pakken ontwikkelaars in het begin altijd verlies op hun hardware, dat is ingecalculeerd. Het zijn de games waar de winst mee wordt geboekt. Voorts zullen er bundels komen: Natal + Xbox 360, waardoor Microsoft consoles in huiskamers krijgt die tot dan toe Xbox 360-loos waren. Ik vind het wel slim van Microsoft om zo laag te gaan zitten. Ze pakken initieel verlies maar op de lange termijn betaalt het zich dubbel en dwars terug.



JJ: Het bedrag dat nu genoemd wordt, is totaal uit de lucht gegrepen. Dat kan ik je verzekeren. Microsoft zit nog midden in de ontwikkeling van het product en als ze één ding willen voorkomen, is 't dat men weer geconfronteerd wordt met een Red Ring of Death-kwestie. Natuurlijk willen ze Project Natal zo goedkoop mogelijk in de markt zetten. En dat moet ook wel omdat ze mikken op de nieuwe casual gamer en die zal PN plus een Xbox 360 moeten aanschaffen. En bij een te hoog prijskaartje kun je dat vergeten.
Maar goedkoop mag geen duurkoop worden. Beknibbelen op hardware brengt het risico met zich mee dat het apparaat sneller kapot gaat. Project Natal kan de Xbox 360 absoluut nieuwe leven inblazen, maar dan moet het wel vanaf het eerste moment allemaal foutloos verlopen.



NIEUWE POKÉMON GESIGNALEERD!

Verderop in deze PU kun je lezen dat Jurjen weer eens is gevallen voor de verleidingen van een nieuwe Pokémon game, terwijl het zoals gebruikelijk gewoon ouwe gerecyclede shit is.

De 'nieuwe' Pokémon HeartGold/Soulsilver waar Jurjen zo enthousiast over is, is de zoveelste remake van een oude Pokémon game, zonder nieuwe Pokémon. Kun je nagaan hoe enthousiast hij zal worden van het nieuws dat later dit jaar in Japan een heuse nieuwe Pokémon RPG voor de DS wordt uitgebracht. Een game waar ze weer ruim honderd compleet nieuwe Pokémon voor hebben bedacht, zodat er dan in totaal zeshonderd van die beestjes zijn te verzamelen! Plaatjes van de eerste twee nieuwe zakmonsters zijn inmiddels op internet verschenen. Die kleine heet Zorua, die grote is zijn evolutie, Zoroark. Wij halen hier massaal onze schouders op, maar Jurjen vindt ze vast en zeker weer fantastisch.





"IK WEET ZELF NIET EENS WAT ER TECHNISCH MOGELIJK IS NA DE PLAYSTATION 3."

Sony-baas Jack Tretton heeft de details over de Playstation 4 nog niet helemaal scherp.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Square Enix heeft toegegeven dat ze een beetje 'gefucked' hebben met een aantal screenshots van Final Fantasy XIII
- Brave jongens dat ze het toegeven, maar de Powerspy vindt het eerder nieuws als een developer een screenshot niet bijwerkt.
- Wat dat betreft is gaming net als mode of erotische fotografie. Patricia Paay zonder opsmuk wil je ook niet zien...
- Toch knap hoe je van Final Fantasy op Patricia Paay kunt komen.
- Pornoster Raven Alexis gaf laatst een interview over haar liefde voor games in het algemeen en World of Warcraft in het bijzonder.
- Zou dat de reden zijn dat Steven zo veel tijd in deze MMO steekt?
- De Powerspy vond het in ieder geval een voor hem geestelijk verwarrend artikel. Want hoe kun je als man, porno en Age of Empires met elkaar rijmen? Want dat was de game waar de gameliefde voor Raven ooit mee begon.
- Zou Jan als hardcore Age of Empire speler hier misschien meer van weten?
- De link tussen porno en hardcore begrijpen we dan weer wel
- Volgens een Amerikaanse onderzoeker worden kinderen 'geseksualiseerd' door videogames.
- Nee, de gemiddelde hiphop video is lekker bezig.
- En dan mogen ze de Powerspy ook even uitleggen hoe je een stijve moet krijgen van Modern Warfare, FIFA en BioShock.
- Of je moet als kid behoorlijk twisted zijn natuurlijk...
- De geruchten gaan dat er een nieuwe RockBand game komt met Jimi Hendrix erin.
- De Powerspy vraagt zich af of je dan ook je gitaar ondersteboven moet houden.
- Wedden dat tachtig procent van de lezers nu glazig voor zich uit staart? Stelletje cultuurbarbaren!

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- De baas van OnLive, Steve Perlman, meldde onlangs dat alle details van het nieuwe, revolutionaire kastje waarmee alle consoles overbodig worden, binnenkort bekend worden gemaakt.
- De beste man deed deze uitspraak tijdens het vertonen van exact dezelfde demo waarmee hij een jaar terug de wereld verbaasd deed staan.
- De Powerspy verwacht er dan ook niet veel van, mede omdat de publishers er zich allerminst druk over lijken te maken, en er het zwijgen toe doen. Behalve dan dat ze zeggen dat ze het pas geloven als ze het allemaal werkend hebben gezien.
- Daar sluit de Powerspy zich dan maar bij aan.
- Bovendien zou hij het gegrom van de PS3 en het geronk van de Xbox 360 erg gaan missen...
- Een nieuwe Mortal Kombat-film dreigt niet door te gaan nu niet meer duidelijk is wie na het failliet gaan van Midway de rechten op het spel heeft. Advocaten van meerdere partijen zijn elkaar nu in de haren gevlogen.
- Dat heet inderdaad een 'legal fatality'.
- Niet dat we straks wat zullen missen als de film niet uitkomt...
- Assassin's Creed II fans zijn not amused nu blijkt dat je voortdurend online moet zijn om de PC versie van de game te kunnen spelen. Wordt de verbinding verbroken, bijvoorbeeld doordat een server uitvalt, dan ben je alle niet bewaarde voortgang in het spel kwijt. En je kunt pas doorspelen als je weer online bent.
- De Powerspy begrijpt ten zeerste dat Ubisoft iets tegen het kopiëren wil doen, met name op de PC. Maar nu leid je wel heel erg onder de strapatsen van je huisgenoten die op hun kamertje spontaan besluiten 3 Gig aan porno te downloaden.
- Overigens laat de PC-community zich hier wel een beetje van zijn huilerige kant zien. Want op de console ben je ook altijd online en niemand zeikt daar.

ACTIVISION - BLIZZARD LEGT TROEVEN OP TAFEL

Onder andere via de website van Shacknews.com kwam de volledige releaselijst voor 2010 van Activision-Blizzard op straat te liggen. We zetten de nieuwe titels even voor jullie kort in perspectief.



Bakugan (2010)

Dat zal voor de meeste PU lezers een gevalletje 'lekker belangrijk' zijn, maar weet dat Activision een wagonlading van deze games heeft verkocht.



How to Train Your Dragon (26 maart 2010)

Tja, een filmgame gebaseerd op een animatiefilm van de makers van Shrek. Voor de meeste PU lezers waarschijnlijk niet heel interessant.

New Call of Duty - Holiday Season (2010)

Dit wordt, en ja, dat kan ik nu al zeggen, waarschijnlijk de best verkochte game van 2010. De CoD franchise is larger dan life en voor veel gamers is deze game simpelweg een zekerheidje. Het afscheid van de WO II en de zeer waarschijnlijke Koude Oorlog/Jaren '70 setting zou wel eens een frisse wind kunnen brengen.

Blur (28 mei 2010)

De langverwachte arcaderacer Blur schijnt zijn extra ontwikkeltijd goed te hebben benut. Wordt nog steeds gezien als 'Mario Kart voor echte mannen en autoliefhebbers'. Enige concurrent in dezelfde periode is Split/Second van Disney Interactive, en dat wordt een pittige tegenstander voor Blur.



Shrek Forever After (mei 2010)

Hopelijk wordt deze Shrek game wel leuk, want die vorige titels waren geen Shrek maar Drek!

James Bond Game (2e helft 2010)

We hebben er nog niks van gezien, maar laat die shit maar komen!

Transformers: War For Cybertron (Q2 2010)

Jeroen zag een hele vroege versie eind 2009 en tettert ons sindsdien in de oren hoe vet deze game kan worden. De game staat helemaal op zich zelf en heeft dus niets met de films te maken. Ook niet onaardig: de ontwikkelaar, High Moon Studios, bestaat grotendeels uit hardcore TF fans.

StarCraft II (Q3 2010)

We zitten inmiddels in de bèta en dat ziet er allemaal ongelofelijk lekker uit. Niet meer uitstellen nu, please, please...

True Crime (2e helft 2010)

Speelt zich af in Hong Kong en we kijken al uit naar een perstrip op locatie om helemaal in de sfeer te komen.

Spider-Man (2e helft 2010)

Volgens Wouter is Spider-Man als comic held een beetje dood, maar als Activision de Wolverine aanpak hanteert dan zou Spidey wel weer eens een geslaagde comeback kunnen maken. Activision's CEO Bobby Kotick vond zijn 'eigen' Spider-Man games tot nu toe allemaal crap, dus 2010 is het moment om schoon schip te maken.

DJ Hero 2 (2e helft 2010)

De eerste DJ Hero was geen aardverschuivend succes maar heeft het gewoon goed gedaan. De opvolger is een inkoppertje en zal aanvullen en verbeteren.



Tony Hawk: RIDE 2 (2e helft 2010)

De vorige RIDE is hier begin dit jaar heel stilletjes en kleinschalig gereleased. De uitgever stuurde zelfs geen exemplaren naar de pers. Niet zo vreemd, de titel werd massaal gekraakt door de Amerikaanse media die het spel eind 2009 kregen. Het gaat al een paar jaar niet goed met de serie dus we zijn benieuwd waar men deze keer mee aan komt zetten.

World of Warcraft: Cataclysm (2e helft 2010)

Voor Steven en Maarten nu al 'de game van het jaar!' Cataclysm is de meest ingrijpende aanvulling op WoW ooit en zal Azeroth letterlijk en figuurlijk voor eens en altijd veranderen.

CONCLUSIE ›



COMMENTAAR



JJ

GEMISTE KANS VOOR CODEMASTERS?



Omdat ik ziek was, mocht Jan onlangs afreizen naar Codemasters om daar voor het eerst hun nieuwe Formule 1-game in actie te zien. Terwijl ik dit tik, word ik er wederom onpasselijk van. Jan die een race-game checkt! Ik weet nog niet hoe ik wraak ga nemen, maar hij zal het voelen. Iets met Thief 3 of Assassin's Creed 3 ofzo...

Anyway, het verslag van Jan aan de telefoon vlak na de trip maakte me niet onverdeeld blij. En dat had niks met de game zelf te maken. De Codies hebben voor mij al lang bewezen dat zij momenteel de beste racers maken en er als enige developer in slagen ook een beetje emotie in zo'n game op vier wielen te krijgen. De opzet dat je straks in de game de media kunt bespelen, het hele team moet managen en alles vanuit first-person beleeft, vind ik dan ook briljant. Ik kan niet wachten om mijn F1-bolide straks uit de pit, de baan op te sturen. Al is het een Lotus.

Maar in dat wachten zit nu juist de crux, mijn bron van negativiteit, want de game komt vermoedelijk pas na de zomer uit. En iedereen weet dat het F1-seizoen op dat moment al halverwege is. Ik begrijp ook wel dat de FIA een bitch is (vraag Sony en EA maar...) maar iedereen is NU in de ban van de F1. Schumacher komt terug, Hamilton en Button in één team, Massa en Alonso in één team, een Nederlandse testcoureur, compleet nieuwe wagens en dus feitelijk een nieuwe start, meer wagens op de grid, etc. Je wil daar half maart, als men in Bahrein voor het eerst gas geeft, meteen mee aan de slag.

Een week terug had ik de Codies gevrijwaard van alle blaam in deze en de FIA alle schuld in de schoenen geschoven. Dat zijn assholes, drie teams hebben nog geen wagens gepresenteerd, niet alle stoeltjes zijn gevuld en men kut nog steeds met de regels. No way dat Codemasters de game dus op tijd af had kunnen krijgen.

Maar opeens was daar Capcom die hetzelfde probleem had met hun MotoGP game. Eigenaar Dorna is daar zo mogelijk nog kutter dan de FIA. Desondanks ligt die game wèl in de winkel voordat het nieuwe MotoGP-seizoen begint. Reden: Capcom pakt het slim én sympathiek aan. MotoGP 09/10 laat je namelijk nu met het 2009 seizoen racen en laadt via een update ten tijde van de start van het seizoen 2010 de motoren en coureurs en nieuwe regels in het spel. Een GRATIS update welteverstaan.

Waarom hebben de Codies dit niet gedaan? Ze werken immers al bijna twee jaar aan het spel en ik heb ruim een jaar terug stiekem gezien dat ze al met de wagens aan het racen waren. Ik denk dat het had gekund en ik weet honderd procent zeker dat Codemasters enorm gescoord had bij de fans als ze het op de Capcom-wijze hadden aangepakt. Of zou de FIA zelfs daar een stokje voor hebben gestoken?

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Cliffy B. twitterde voor de X10 vrolijk dat hij op dat event een face-melting aankondiging zou doen.
- Valve heeft aangegeven dat ze ooit een game voor de PlayStation 3 zullen maken. Welke game en wanneer zeiden ze er niet bij.
- De Powerspy zet in op Half-Life 3.
- Onze man ter plaatse hoorde echter niks. Terwijl zijn oortjes het nog prima doen.
- Bleek Cliffy dus vals te zijn tijdens X10.
- Nu snapt de Powerspy meteen waarom de humor in Gears of War zo crappy is.
- De Powerspy begrijpt doorgaans niet echt waarom publishers demo's op Xbox Live en PlayStation Network zetten terwijl de game al een tijdje uit is...
- Hoewel, toen THQ er vorige maand een 90-minuten lange demo van Darksiders opjeste, hoorde je de Powerspy niet klagen.
- Dat is dus qua speelduur bijna de helft van een gemiddelde shooter tegenwoordig!

Singularity (Juni 2010)
Deze game zou eigenlijk oktober 2009 al uitkomen, maar we hebben er nog steeds zin in. Lekker mindfucken met de tijd, kogels stopzetten en wisselen tussen heden en verleden om zo vijanden uit hun lichamen te rukken. Hopelijk releasen ze 'm nog voor het E3 geweld losbarst.

Guitar Hero 6 (2e helft 2010)
Activision mag dan wel minder GH games gaan releasen, GH 6 komt er natuurlijk wel gewoon. We zijn benieuwd waar ze deze keer mee aan komen zetten. Wat kun je nu nog voor nieuws verzinnen, afgezien van een vette songlijst natuurlijk.

Opvallend diverse en sterke line-up. Alleen al met die twee Blizzard games en CoD 7 geeft men de concurrentie vermoedelijk het nakijken.

PRIJSVRAAG

WIN!!! EEN ZWARTE XBOX 360 ELITE EN METRO 2033 !!!

19 maart is Metro 2033 verschenen (zie voor de review pag. 34) en om dat heugelijke feit te vieren, mogen wij namens THQ een hele vette zwarte Xbox 360 Elite (120 Gb) + zwarte headset + de game Metro 2033 weggeven. Als "troostprijzen" geven we ook nog eens twee exemplaren van Metro 2033 voor de Xbox 360 en twee games voor de PC weg.
Wat je daarvoor moet doen? Simpel: schrijf ons waarom Metro 2033 een game is die helemaal bij jou past, waarom jij die game per se wilt spelen. Uit de origineelste, leukste, mafste, meest gepassioneerde antwoorden kiezen wij de prijswinnaars.

STUUR JE OPLOSSING NAAR:

POWER UNLIMITED
O.V.V. METRO 2033
POSTBUS 3389
2001 DJ HAARLEM

OF MAIL NAAR:
PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL
MET ALS ONDERWERP METRO 2033





JURJEN VINDT 'M REUZEBRUUT: ZANGEKI NO REIGINLE IV

Na de matige scores in Japan was Jurjen nogal sceptisch, maar inmiddels heeft hij zelf de Japanse versie van Zangeki no Reginleiv binnen, en hij vindt 'm reuzebruut.

In dit spel - met duidelijke invloeden uit Noorse Mythologie en Lord of the Rings - mag je met magische zwaarden, hamers, toverstaven en pijl-en-bogen de ene na de andere golf reusachtige aanvallers proberen te stoppen. En dat 'reusachtig' mag je in dit geval letterlijk nemen. Het leuke is dat de vijanden in elke missie groter en bruter worden, en dat je spelenderwijs ruim 300 (soms krankzinnig krachtige) wapens kunt ontgrendelen om de ledematen van die giganten af te hakken.

LOMPE FUN

Jurjen is het met zijn Japanse collega's eens dat het spel nog wat technische schoonheidsfoutjes en cameraproblemen kent, maar die issues zijn voor hem niet groot genoeg om veel afbreuk te doen aan de lekker lompe fun van het reuzen hakken.
En wie weet, strijkt uitgever Nintendo in samenwerking met ontwikkelaar Sandlot die schoonheidsfoutjes voor de Westerse release nog even vlak.
In dat geval is Jurjen ervan overtuigd dat de game in het Westen wél hoge ogen gaat gooien, en niet alleen in de PU.





SPLATTERHOUSE

JAN RUIKT BLOED

Namco Bandai begint zich meer en meer te ontpoppen als de bad boy van de industrie met games waarin keihard, bloederig geweld centraal staat. In Splatterhouse doen ze er zelfs nog een schepje bovenop, maar het kon Jan nauwelijks van z'n stuk brengen.

Splatterhouse is een remake van de beruchte sidescrolling beukgame van weleer. De game stelde inhoudelijk weinig voor maar het overmatig gebruik van bloed, en een gemaskerde hoofdrolspeler die monsters uit elkaar rukte en met een stuk hout tot pulp ramde, zorgde destijds voor verontruste geluiden.

KOLDERIEK

Ik vind Splatterhouse op dit moment nog een lastige game om op waarde te kunnen schatten, aangezien ik tijdens de presentatie voortdurend zinsneden te horen kreeg als: "dit gaan we nog veranderen", "dit is nog placeholder geluid" en "hier komen nog animaties bij"...
Wat ik wel al kon zien, is dat de game het geweld zo overdreven in beeld brengt dat het eerder funny dan schokkend is.
Het probleem met Splatterhouse is dat God of War (maar ook andere games) geweld en brute actie zo stijlvol neerzetten, dat Splatterhouse er anno 2010 een beetje klungelig uitziet, ook al vliegen de botten, darmen en bloedspetters je voortdurend om de oren.

BLOED MELKEN

Spelers kruipen in de huid van Rick, een teenager die zijn vriendinnetje uit de handen van de evil Dr. West tracht te redden. Rick krijgt daarbij hulp van een magisch 'Terror Mask' dat hem verandert in een enorme gespierde bul die zich al beukend en smijtend een weg baant door de catacomben van Dr. West's enorme landhuis.
West houdt van genetische experimenten dus duiken er allerlei wanstaltige gedrochten op. Ook de omgevingen zijn opgeleukt door pulserende harten, slobberende tongen en agressieve vleesbomen. Tijdens het beuken, uit elkaar trekken en doorboren van de monsters, spettert het bloed letterlijk tegen de binnenkant van je televisie en de vloer kleurt volledig rood.
Door je Splatter meter te vullen, kun je speciale combo's uitvoeren en dat zijn voor de verandering nu eens niet de bekende Quick Time Events. De makers noemen dit Milking Blood waarbij je met de twee pookjes op de controller keiharde trek- of duwbewegingen maakt waarna je het hoofd van een slachtoffer plet, het bovenlijf van een onderlijf rukt of een kop van de romp trekt. Uiteraard levert dit een extra hoeveelheid bloed op waarmee je weer sterker wordt en je eigen health op peil houdt.

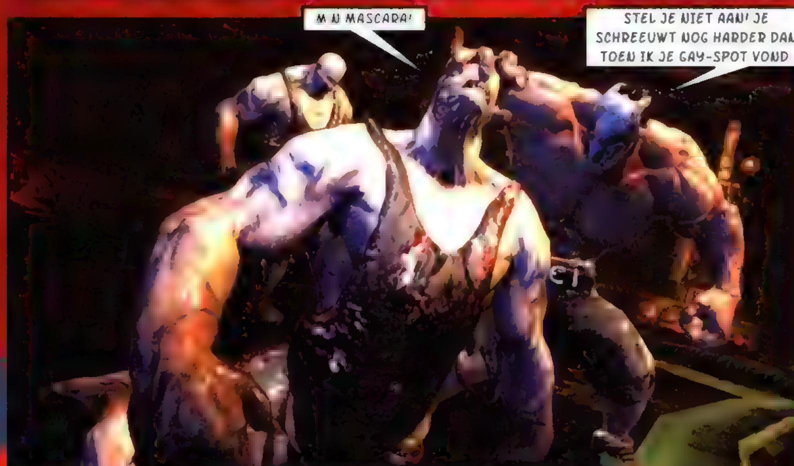


SIDESCROLLING

Leuk is dat de game niet alleen een remake is van, maar ook een ode aan de originele games, en het spel 3D omgevingen afwisselt met 2D sidescrolling platformonderdelen waarin je langs enorme roterende zeisen, valkuilen en vijanden moet zien te komen. Daarnaast huisvest de game de nodige bossfights en die oogden een stuk interessanter dan het beuken en pletten van de 'reguliere' monsters, dat al snel een beetje herhalend overkwam. Of zoals het Terror Mask het zelf al in de game naar je schreeuwt als je de hele tijd dezelfde moves doet: "It's getting old, Rick!"

"BLOED, BOTTEN EN DARMEN VLIEGEN JE OM DE OREN."





Tijdens de wekelijkse worstelavond (worstelwoensdag) in sportschool De Bruine Vuist ging het er weer fanatiek aan toe.



Wii WARE

Heb je een Wii en ben je wel te porren voor foute blood & gore games dan kun je in de Virtual Console shop, deeltje 1, 2 en 3 van Splatterhouse terugvinden.

VERWACHTING

Splatterhouse wordt een equivalent van een over de top, knipogende slashermovie met net wat te weinig budget. Het uit elkaar rukken van monsters of het pletten van hersenpannen blijft vermakelijk maar er moet nog flink gesleuteld worden aan de gameplay wil deze remake een rol van betekenis kunnen gaan spelen.

- + Milking Blood.
- + Volledig over de top.
- − Oogde allemaal wat 'clunky'.
- − Geluid moet nog veel beter.
- − Schokeffect vooralsnog snel uitgewerkt.


JAN

SPLATTERHOUSE
PS3 / XBOX 360
NAMCO BANDAI
SEPTEMBER 2010

BODYCO

Codemasters opende onlangs voor de allereerste keer voor de pers de deuren van haar nieuwe studio in Guildford, Engeland. En niet voor de minste game: Bodycount is de spirituele opvolger van de first-person shooter Black uit 2006. Haantje-de-voorste Jan was natuurlijk ter plaatse...

Bodycount; het is een briljante naam voor een first-person shooter, en je vraagt je af waarom niemand eerder met die naam aan de haal is gegaan. Toch zijn het niet zozeer de vijanden maar de omgevingen die het moeten ontgelden in deze nieuwe game van Codemasters. Natuurlijk, net als in elke andere shooter neemt het dodental in Bodycount per minuut toe en na ieder level laat je een imposante berg lijken achter, maar het draait nog meer om het vernietigen van je omgeving. Of zoals Stuart Black, gamedirector, het stelt: "Deze game is een gestileerde orgie van schieten en verpulveren."

RIP IT UP

Om de game te onderscheiden van zijn genrebroeders doet Stuart Black nog wat duiten in het zakje: "Bodycount is een schaamteloze arcade shooter. Het is instant fun en heeft niets met het simuleren van een echte oorlog te maken. Het is een glossy techno thriller, een pure funshooter. Het draait allemaal om de wapens en hoe je die gebruikt. Natuurlijk, vijanden neerknallen is fun, maar je kunt nog veel meer doen met een wapen." Of om in het Engels van Black te blijven: "In Bodycount you rip the shit out of the world. This is close combat in your face!"

STOFWOLK

Bodycount laat je als ex-soldaat, in opdracht van het mysterieuze concern The Network, je omgeving genadeloos aan gort knallen. Pleisterwerk, ramen, deurposten, muren, vloeren, luiken, flessen, monitoren, elektriciteitskasten, snoep- en frisdrankautomaten, benzinepompen, houten kisten, delen van auto's en andere voertuigen... ik schoot ze tijdens de hands-on demo allemaal naar de filistijnen. Splinters, glasscherven, raamsponningen, stukken beton, flinters stucwerk, brokken spaanplaat... alles vloog in de rondte.

Het werd op een gegeven moment zo heftig dat ik even geen hand meer voor ogen zag door de enorme stofwolk die door mijn drieste

"EEN GESTILEERDE ORGIE VAN SCHIETEN EN VERPULVEREN."



Jan is vol lof over de prachtige titel 'Bodycount', maar er is natuurlijk één titel die Jan nog veel mooier vindt: 'Moneycount'!

KLEURENPALET

Bodycount hanteert een opvallend kleurenpalet. De meeste shooters bedienen zich van de clichématige tinten grijs, bruin en camouflage groen. In Bodycount is de kleurstelling veel vrolijker en voller.

Grof gezegd zijn de 23 levels/stages onderverdeeld in drie segmenten met steeds een hoofdkleur. Je gaat van geel (Afrika) naar blauw (onbekende locatie, nacht) naar fel oranje en paars (onbekende locatie, de grote finale).

De sfeer die dit oproept zal voornamelijk in het onderbewuste van de speler doorwerken, maar de Afrika levels oogden absoluut verfrissend.

UNT

MULTIPLAYER & CO-OP

Bodycount zal multiplayer en co-op kennen waarbij Codemasters nadrukkelijk stelt dat de grafische details en de impact van de destructie online met tien/twaalf spelers net zo heftig en mooi in beeld zal komen als in je eentje tijdens de singleplayer. Staat genoteerd.



Jan heeft 't in een kader over het 'frisse kleurenpalet'. Maar als dit frisse kleuren zijn, wil ik zijn bonte was wel eens zien als die bij hem thuis uit de machine komt.

gedrag ontstond. Ik miste zowat de aanstormende vijanden die net zo bruut de omgeving slopen in hun jacht op mij als indringer.
Overbodig om te zeggen dat ik al deze actie en vernielzucht met een grote grijns op mijn gezicht onderging.

INTIEM GEWELD

Maar toch; de tijden zijn veranderd. Waar Black (de PS2/Xbox game, niet de gamedirector die ik net aanhaalde) destijds een kleine revolutie inluidde wat betreft de manier waarop schade in games in beeld werd gebracht, is sloopwerk in computerspellen tegenwoordig niets nieuws meer. Games als Bad Company 2, Mercenaries 2 en Red Faction Guerrilla hebben schade tot een integraal onderdeel gemaakt van de explosieve gameplay.
In die games is schade echter grootschalig en beeldvullend en op den duur verliest dat zijn impact, aldus Black (de gamedirector, niet het spel). "In RFG en Bad Company kun je met een tank door gevels heen rijden. Dat is leuk maar als je op die schaal opereert, moeten gebouwen wel opgeblazen worden en in elkaar storten. Dat is tien, twintig, misschien dertig keer lollig maar na verloop van tijd verliest de gameplay zeggingskracht. In Bodycount draait het om guns, guns en nog eens guns, de intimiteit tussen jou en je wapen, en de puinhoop die je ermee veroorzaakt."

REALISTISCH SLOOPWERK

Ook al blaas je in Bodycount geen fabrieken en gevels op, de omgeving wordt allerminst gespaard. Bovendien heeft het slopen met kogels meerdere functies in Bodycount.
Om te beginnen ziet het er fantastisch uit om zo bruut de omgeving uit te wonen terwijl je als een dolle je magazijnen leegschiet en een wervelwind aan kogels uitspuwt.
Ten tweede verpulver je de cover van vijanden waarbij niemand achter pilaren, omheiningen, schuttingen, muurtjes en kisten meer veilig is.

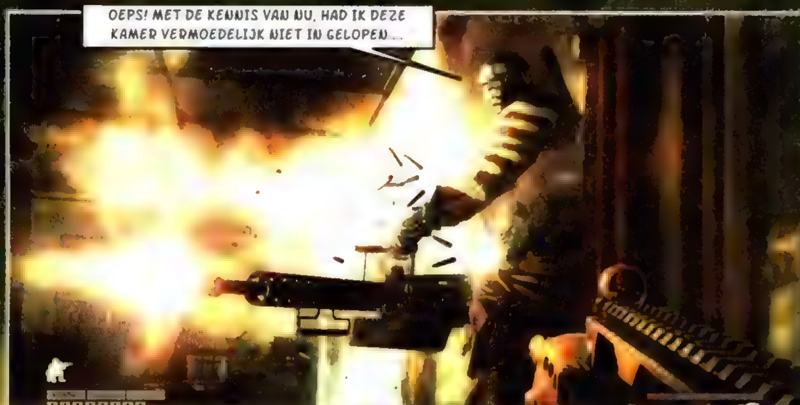

Die mikt net zo slecht als Wouter op het redactietoilet.

Ten derde kun je de omgeving slopen om alternatieve doorgangen te creëren. Een groot raam knal je zonder pardon kapot en ook een deel van de muur er onder en er omheen moet het dan ontgelden. Sommige muren kun je kapot schieten maar blijken binnenwerk te bevatten (leidingen, pijpen). Vaak hoef je dan maar een paar stappen opzij te doen en je knalt vervolgens wèl een gat in de muur. Het is echter niet, zoals in Red Faction Guerrilla, dat je iedere muur, vloer en plafond kunt vernielen. In Bodycount is het sloopwerk wat 'realistischer'.
Je schiet dan ook met hedendaagse wapens, aangevuld met hightech snufjes zoals drones en onbemande helikoptervliegtuigjes, een beetje zoals Ubisoft's GRAW 2 dat kende. Al met al snap je in Bodycount snel genoeg wat wel en niet stuk kan. Het spel communiceert op visuele wijze wat vernietigbaar is en dat is nog steeds heel erg veel.

BELOFTEN

Een dergelijke vroege blik op een game die het techdemo stadium nog maar net ontgroeid is, is altijd wat tricky. De potentie van Bodycount staat echter buiten kijf en het team dat achter de game zit, heeft tonnen ervaring (ex-werknemers van Criterion, Creative Assembly, Ubisoft, Lionhead Studios en Sony). Tegelijkertijd moeten we het ook doen met veel beloften op papier. Toch overheerst bij mij na de eerste kennismaking met Bodycount het gevoel dat ik heel graag meer van deze game wil zien en me er op verheug dan nog veel meer naar de tering te schieten! Ratatatatatatatatatatata!


Het zijn net de Ghostbusters maar dan zonder humor.



KILL COMBO'S

Hoe dikker de schade is die je berokkent aan omgevingen en vijanden, hoe meer skillpoints je scoort. Met deze punten verdien je nieuwe wapens, upgrades, minigames, extra vaardigheden en andere explosieve goodies.

VERWACHTING

De Bodycount versie waar ik mee stoeide, was een extreem vroege code maar toch voelden de controls in dit stadium al zo strak als een vioolsnaar, was het visuele sloopwerk en het bijbehorende overdonderende geluid subliem en straalde de game een en al plezier uit. Er moet nog het nodige werk verzet worden maar de manier waarop Bodycount pure fun combineert met geweld, is een verademing.

+ Leef je vernielzucht helemaal uit!
+ De fun die de game uitstraalt.
- Heeeeeeele vroege versie.
- Gaat 2010 waarschijnlijk niet halen.


JAN

BODYCOUNT
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
CODEMASTERS
NNB

F1 2010

Alsof het zo heeft moeten zijn, maakt Michael Schumacher zijn comeback in de Formule 1 in hetzelfde jaar dat, aldus Codemasters, de enige echte F1 game terugkeert. Jan nam een kijkje in Birmingham waar al geruime tijd keihard wordt gewerkt aan F1 2010.

Met DiRT en GRID mag Codemasters zich de laatste jaren de ongekroonde koning van de racegames noemen. Het verkrijgen van de F1 licentie was dan ook een droom voor veel 'Codies'. Tegelijkertijd is samenwerken met de FIA zeer moeizaam en tricky. Mooi voorbeeld: begin januari stuurde Codemasters tien screenshots naar de FIA ter goedkeuring. Wachttijd op een reactie: zes weken! En zo gaat het eigenlijk gedurende het complete ontwikkelproces van F1 2010.



LEEF HET LEVEN VAN...

Toch steekt Codemasters zijn nek uit met F1 2010. Als men 'enkel' een flitsende, goed te besturen, authentieke F1 racegame had gemaakt, met de kennis en ervaring die de ontwikkelaar in huis heeft, zouden honderdduizenden, misschien wel miljoenen gamers al heel blij zijn geweest. Maar Codemasters legt de lat een stuk hoger.
Het motto van F1 2010 is 'Be The Driver, 'Live The Life'. Tijdens de game ervaar je dan ook alles door de ogen van de coureur. Van het verblijven in je trailer tot het praten met journalisten en fotografen. Wanneer je in het racehonk van je team zit, ervaar je dit vanuit first-person. Weg zijn de statische menu's, de balkjes en schuifjes en de brei aan getallen en letters. Alle informatie wordt visueel en ingame gepresenteerd. In je trailer doet je agent/manager dat; hij houdt je op de hoogte van sponsordeals, hoe je in de media ligt, of zich andere teams hebben gemeld die interesse in je hebben enzovoort. In de garage is het je vaste mecanicien die je op de hoogte houdt en je tips geeft. Hij vertelt je min of meer hoe je je wagen dient af te stellen, wat voor banden er gezien het weer en het type track onder je auto moeten en welke nieuwe onderdelen beschikbaar zijn.
Zo heb je daadwerkelijk het gevoel dat je alles meemaakt zoals Hamilton of Schumacher dat ook ervaren in de aanloop naar een race. Maar ook tijdens de races beleef je alles vanuit jouw perspectief. Geen duffe pitstops in de vorm van minigames waarbij je opeens banden moet vervangen door heel snel op een knop op de controller te drukken. De pitcrew doet zijn werk, en het is aan jou om goed te boxen en weer snel weg te rijden.

SPIEGELGLAD

De basis is natuurlijk het racen met alle sterren, alle teams, de bekende tracks, de juiste sponsors en de belangrijkste veranderingen in het nieuwe seizoen. Dat betekent dus ook dat de Grand Prix van Canada weer aanwezig is en dat alle circuits met behulp van Google Earth, tienduizenden foto's en info die de FIA verschaft heeft, tot in detail nagemaakt worden. Hetzelfde geldt voor de bolides en hun besturing. Laat dat maar aan Codemasters over.
Echter, hoe je racet is afhankelijk van heel veel (nieuwe) factoren. Een daarvan is het dynamisch weersysteem. Nu hebben we dat al vaker gehoord, maar het weer in Codemasters' F1 2010 is echt van een angstaanjagend realisme. Bij zware regen zie je bijna geen hand voor ogen, de regendruppels plakken aan je helm en het parkoers wordt spiegelglad.
Het gaat zelfs zo ver dat als je op


Die pitspoezen schijnen tijdens de races aardig bij te verdienen als prostituees. Ze zitten dan heel toepasselijk en sfeervol niet in een peeskamertje maar in een peescar.


Toch heeft 't wel wat, die bemande tankstations...


Het is een traditie in de Formule 1, dat je in je eerste jaar 'Virgin' op je auto moet hebben staan.

MULTIPLAYER

Codemasters steekt veel tijd en moeite in de multiplayer en heeft, naar het zich laat aanzien, een slimme structuur bedacht waardoor niet iedereen online alleen maar de sterkste teams gaat racen.
Spelers verdienen XP punten door realistische doelen te halen. Een relatief minder goed raceteam heeft dus niet de opdracht om iedere race als eerste over de finish te komen maar presteert al goed met een plek bij de eerste tien.
Het wordt voor experts dus extra moeilijk om steeds aan de hoge verwachtingen te voldoen. Sterker, Codemasters hoopt dat doorgewinterde racefans juist niet de standaard populaire teams zullen kiezen om zo te laten zien dat ze echt waardige coureurs zijn. Zo blijven de multiplayer races interessant omdat iedereen een ander doel voor ogen heeft en daadwerkelijk een seizoen doorspeelt en langzaam een ontwikkeling doormaakt.


Kijk eens goed naar die hele smalle buitenspiegel. Daaraan kun je zien dat dit de auto van een Chinese coureur is.

JAN IS GETUIGE VAN EEN COMEBACK

"F1 2010 LIGT NU AL OP POLE POSITION."

een droge baan racet, er rubber achterblijft op de track. Hoe meer rubber van de banden blijft liggen, hoe sneller het parkoers wordt. Dus bij kwalificatie is het zaak het goede moment te kiezen om de baan op te gaan want dat kan je voordeel opleveren. Maar wat als het weer plotseling omslaat? Dan vult de regen zich in de rubberen bandensporen en wordt de track opeens een glijbaan. Allemaal risico's waar de F1 coureurs in real life ook mee te kampen heeft.

BEN IK NU ZO SLIM?

De media spelen een grote rol in de game zonder dat het al te veel tijd in beslag neemt. Je kunt de pers volledig negeren maar dan gaat er op den duur kritisch over je geschreven worden.
Er zijn persconferenties als je bij de eerste drie eindigt en dan kun je, Mass Effect light style, uit verschillende antwoorden kiezen. En dit kan je weer in je voordeel gebruiken. Zo kun je een goed presterend team lof toezwaaien om zo te flirten naar een stoeltje in hun auto voor het komend seizoen. Of je kunt je teammaat onder de druk zetten door te laten doorschemeren dat je niet zo onder de indruk bent van zijn racekwaliteiten.
Het hele seizoen speelt rivaliteit namelijk een rol. Presteer je ondermaats dan kan jouw stoeltje 1, stoeltje 2 worden en komt je teammaat op jouw stoel te zitten. En dat wil je niet.
Tijdens persconferenties kun je ook je technische mensen onder druk zetten om harder te werken aan de doorontwikkeling van de racetechniek. Halverwege het seizoen worden de F1 bolides, net als in het echt, namelijk verder doorontwikkeld met nog betere onderdelen. Pas echter op, want jouw gedrag tijdens persconferenties kan ook een averechts effect hebben. Bij iedere persconferentie als een Louis van Gaal tekeer gaan, is bijvoorbeeld niet zo'n slimme tactiek.
Je gedrag heeft zelfs effect op de A.I. tijdens het racen. Zo kunnen sommige coureurs extra getergd zijn door jouw uitspraken en nog fanatieker gaan rijden. Of ze zijn juist zo geïmponeerd dat ze breken en juist minder goed presteren.
Een aardige twist aan een game waar heel veel raceliefhebbers, en in mijn ogen volkomen terecht, reikhalzend naar uitkijken.


'Alice?' Ik ken 't van vrachtwagenchauffeurs met die kentekenplaten achter hun voorruit, maar hebben F1 coureurs ook al de naam van hun vrouw op hun wagen?

VERWACHTING

F1 2010 ziet er in dit pre-alfa stadium al beter uit dan sommige racegames die als finished product in de winkels liggen. Neem daarbij de frisse, nieuwe ideeën die Codemasters in petto heeft, en F1 2010 ligt nu al op pole position.

- + Authentiek, compleet en gedetailleerd.
- + Omgang met de media.
- + Dynamisch weersysteem.
- + Op papier unieke multiplayer.
- − Game pas uit tegen het einde van 't F1 seizoen.


JAN

F1 2010
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
CODEMASTERS
Q3 2010

HUNTED
THE DEMON'S FORGE

Met de Unreal Engine maak je een science-fiction shooter of een superheldenknokgame... maar in geen geval gebruik je de op steroïden en hamburgers lopende motor voor een fantasygame met een compleet uit de kont getrokken titel als "Hunted: The Demon's Forge"! Dat is hetzelfde als steen en cement gebruiken om een muts mee te breien!

WOUTER STAART NAAR EEN LEKKER KONTJE



Sinds Wouter deze game speelde, vraagt ie voor de lunch steeds om witte kadetjes. Hij noemt dit genre ook geen RPG maar een PRG, een Prachtige Reet Game...

Op weg naar Londen had ik de volgende SMS-conversatie met Jan.

Ik: "Hey Jan! Je krijgt die kaders voor de RTS-special morgen van me. Ben nu op trip in Londen."
Jan: "Welke game?"
Ik: "Hunted: The Demon's Endeldarm, of zoiets."
Jan: "Welke uitgever? Klinkt spannend... NOT! Wie weet is het de nieuwe game van id Software?"
Ik: "Game schijnt van InXile te zijn, ofzo."
Jan: "Bummer. De titel klonk ook behoorlijk nep en niet des id's."
Ik: "Precies. Ik voel tijdverspilling aankomen."
Jan: "De fuck! Die gasten hebben enkel remake Bards Tale en Line Rider gemaakt, en recent heeft Codemasters InXile's Hei$t gecancelled. Misschien moet je daar zo direct een hele vileine vraag over stellen... als je durft. Is het episch?"
Ik: "Valt mee. Kruising tussen Gears en Baldur's Gate: Dark Alliance. Foute 70's fantasy sfeer."
Jan: "Ik voel een zeventje."

Oké, dat laatste is natuurlijk behoorlijk voorbarig van onze Jan en over Hei$t heb ik niets gevraagd, noch was de trip tijdverspilling. Want ondanks alle vooroordelen, al het gelul vooraf en de ontzettende ruknaam, lijkt Hunted toch wel een apart spelleke te worden.

> "EEN PAAR VLEESKLEURIGE POLYGONEN, EN MIJN SIMPELE BREIN WAS AFGELEID."

GEARS OF ORC

Hunted heeft twee hoofdrolspelers: de halfnaakte elf-chick Elara en de kale halfbroer van Conan The Barbarian genaamd Caddoc. Aangezien je de game in third-person speelt, viel mijn oog telkens weer op de bips van Elara die slechts bedekt werd door een stel leren slierten. Komt ook nog eens bij dat ze met haar zwoele stem geile opmerkingen maakte zoals "Oooohh, that felt good!" en het leek alsof ze haar tieten vasthield tijdens het rennen. Je begrijpt het; dankzij een paar ronde, vleeskleurige polygonen was mijn simpele brein compleet afgeleid.
Met moeite richtte ik mijn aandacht weer op de actie, die simpel verdeeld is tussen de beide heroes. Elara kan een prima boogje schieten en Caddoc is een lompe hakker, een melee-expert dus, maar in de magische kunsten zijn elf en barbaar even bekwaam. Deze strikte classificatie is niet voor niets, want Hunted: Demon's Forge (H:DF) is heel erg toegespitst op de co-op, een verrassende keuze voor een game die het best te omschrijven valt als een third-person dungeoncrawler.

KNOKKEN

Jawel, we hebben het over een third-person dungeoncrawler die op de Unreal Engine loopt! Een op z'n zachtst gezegd vrij ongewone combinatie en daarom intrigeerde de game me ook. En dat niet alleen omdat fantasy in Unreal graphics er een beetje jaren '70 uitziet, maar ook omdat de actie lekker lomp en ongecompliceerd is. Caddoc hakt en mept er op los als een volleerde Solomon Kane, gebruik makend van z'n schild en voeten om best stoere moves op z'n vijanden los te laten. Elara hoeft daarbij alleen maar mooi te zijn en af en toe een pijltje af te schieten... met die aars van d'r. Hierbij kan ze,



LAMME LOOT!

Toen ik opmerkte dat ik bij dungeoncrawlers, looten toch wel een van de leukste dingen vind, waren de mensen van inXile het roerend met me eens. Toch lijkt er vrij weinig shit te verzamelen in Hunted, op af en toe een nieuw wapentje na. Armor doen ze niet aan en trinkets met magische powers volgens mij ook niet.
"Maar, we hebben wel goud!", merkte een van de devs trots op. Bleek echter dat je daar niets mee kan kopen, maar dat het als een soort scoremethode werkt als je co-op speelt. Degene die de tijd heeft genomen om goud op te pikken, heeft dan blijkbaar harder gepwnd. Ehm, tja, ik voel die shit niet echt.



VERHAAL GEDREVEN

'Storydriven' dat moet H:DF worden, maar wat ik tot nu toe van het verhaal weet, is op z'n zachtst gezegd weinig. Elara en Caddoc zijn door een of andere vage tovenares op pad gestuurd om crystal shards op te sporen... en dat is het dan wel zo'n beetje.
Nou moet ik wel zeggen dat Elara en Caddoc tijdens het kapot hakken en schieten van hun slachtoffers voortdurend tegen elkaar aan het lullen zijn, met soms best grappig resultaten, en volgens de InXile-dudes zou de 'sexual tension' tussen de twee ook steeds groter worden.
Nu bewijst dat misschien nog niet zoveel, maar aan de andere kant kan elke auteur je vertellen dat een verhaal valt of staat bij diens characters en de uitdieping daarvan. Ik heb dus nog goede hoop!



Die blik van Elara herken ik wel van m'n vrouw als ik na een iets uitgelopen redactievergadering weer eens vergeten ben in bed m'n schoenen uit te trekken.



Als Elara en Caddoc ruzie hebben, gooien ze niet met servies maar er sneuvelen wel de nodige koppen.

Army of Two en Gears of War stijl, gebruik maken van de omgeving om dekking te zoeken waardoor haar speelstijl op die van een (trage) shooter lijkt.
Een andere overeenkomst met eerdergenoemde shooters is dat er geen healthbalk is en dat je aan het bloed op je beeld moet zien hoe fucked up je bent. Sowieso is je beeld vrijwel HUD-loos; alleen als je bepaalde situaties moet activeren, verschijnt er een knoppie in beeld. De magic die de twee middeleeuwse kontschoppers gebruiken, beperkte zich in de demonstratie alleen nog maar tot simpele elektriciteit- en vuurspells, maar interessanter wordt het als Caddoc zo'n spell op Elara afvuurt. Als het elfje namelijk omsingeld is en ze zich moet verdedigen met haar zwaardje, kun je haar met een spell in een soort ragemode zetten, waardoor ze harder om zich heen kan meppen. Andersom kan dit natuurlijk ook, een van de voorbeelden die deze game interessant voor co-op moet maken. Jaja, dit is een samenspel, weet je nog?

WAAROM DIE NADRUK?

En daar gaat InXile wat mij betreft de fout in. Volgens hen is er namelijk een groot gebrek aan co-op games (ik zeg: Halo ODST, Army of Two, Borderlands, New Super Mario Bros. Wii, Left 4 Dead, MW2 en straks Reach, StarCraft 2 en Skate 3?) en dus is de hele gameplay van Hunted toegespitst op samenwerking... maar dan met maximaal twee spelers en NIET splitscreen! WTF? Ik bedoel, ze mogen dan wel het plan hebben een uiterst uitgebreid matching systeem te maken dat op allerlei manieren in te stellen is, maar voor mij is de ultieme vorm van co-op toch echt samen met een maat op de bank. Mijn TV is big-ass genoeg om te splitten, hoor!
Maar nee, online moet die shit, en aangezien ik nu al zeker weet dat niemand van m'n Xbox Live buddies deze game gaat aanschaffen en ik 'm niet met een of andere Yankee Doodle wil co-oppen, ben ik benieuwd hoe deze game zich houdt als ik 'm toch in mijn eentje ga spelen.
Is de A.I. van Elara of Caddoc wel bij de pinken genoeg om een persoon van vleesch en bloed te vervangen? Verliest ie dan niet de helft van zijn fun?
Goed, dat zijn vragen die later beantwoord zullen moeten worden. Feit blijft dat Hunted me aangenaam verrast heeft en de vrij originele inslag van de game best indruk op me heeft gemaakt... Iets dat waarschijnlijk niet volledig losstaat van de bips van Elara, moet ik toegeven.



Precies de goede houding voor een slice backhand volley, zou een tennisleraar zeggen.



VERWACHTING

Hunted heeft iets fouts, iets [illegible] dan me wel bevalt. Daarnaast zijn de elfjes aardig vetjes, maar dat is allemaal bijzaak als je beseft dat het een co-op gerichte game is, die geen splitscreen ondersteunt! [illegible]

- + Fantasy meets Unreal is cool.
- + Caddoc chapt als een echte kerel z'n vijanden aan stukken.
- + Elara is een pittige elf met een prima [illegible].
- − Een co-op game zonder splitscreen is als nuchter feesten.
- − Wel een beetje weinig looten en andere RPG-elementen voor een dungeoncrawler.
- − Hoe zit 't met het verhaal?



WOUTER

HUNTED: THE DEMON'S FORGE
XBOX 360 / PS3
INXILE ENTERTAINMENT / BETHESDA
2010

SUPER STREET FIGHTER IV

JEROEN WIL REVANCHE

Omdat Jeroen al zo'n vijftig potjes op rij heeft verloren van SF IV-specialist Steven, stortte de lange koffiezuiper zich meteen op de preview versie van Super Street Fighter IV om als een dwaas te oefenen in de hoop Steven eindelijk eens een koekje van eigen deeg te kunnen geven.

Super Street Fighter IV is natuurlijk geen nieuwe game maar toch voelt ie, ondanks dat de gehele line-up uit SF IV aanwezig is, toch effe anders dan zijn voorloper. Capcom heeft dan ook wat aanpassingen doorgevoerd. Zo zijn bepaalde personages wat minder sterk gemaakt en anderen juist weer sterker. Het zijn kleine tweaks, maar ze zullen met name voor de veteranen toch wel wat aanpassingen vereisen.

"DAT WORDT WEER HEEL WAT UURTJES FINETUNEN."

TIEN NIEUWE

Naast wat kleine aanpassingen, komen we in SSF IV tien "nieuwe" personages tegen, waaronder twee die we écht nog nooit eerder hebben gezien.

Laat ik ze voor het gemak eens allemaal op een rijtje zetten.

Ibuki: vrouwelijke ninja die een aantal verschrikkelijk snelle air-moves heeft. Bekend van Street Fighter III.

Makoto: dame met een paar gemene vuistslagen en kicks die ze op kan laden om nog grotere schade aan te richten. Ze heeft ook een paar snelle moves waardoor ze het gat met haar tegenstander snel dicht. Bekend van Street Fighter III 3rd Strike.

Dudley: Engelse bokser die in tegenstelling tot Balrog nu eens geen oplaad moves heeft maar Ruy en Ken-achtige kwartcirkel moves. Bekend van Street Fighter III.

Hakan: olieworstelaar met moves die te vergelijken zijn met de grabmoves, dat betekent dus weer cirkeltjes draaien. Hij is snel en zeker de moeite waard om mee te oefenen. Hakan is een van de twee compleet nieuwe personages.

Juri: Koreaanse chick met een paar gemene kick-moves en charge moves. Ook Juri is een geheel nieuw personage.





Als je op deze manier vrouwen lastigvalt, sta je net ver genoeg weg om niet beschuldigd te kunnen worden van seksuele intimiteiten.



BONUSSTAGES

Leuk is ook de terugkeer van de bonusstages die we nog kennen uit Super Street Fighter II. Kun je die auto bij de benzinepomp weer helemaal aan gort trappen of totaal los gaan op die tonnen!



Dee Jay: kickbokser die vooral veel charge moves bezit en een beetje zoals Guille speelt. Een fighter om niet te onderschatten. Bekend van Super Street Fighter II.

Cody: rauwdouwer die vooral smerig vecht, met de Bad Rock als een van zijn projectiles. Bekend van Street Fighter Alpha 3.

Guy: vechtersbaas met een paar erg vette air moves en snelle kicks. Bekend van Street Fighter Alpha.

T. Hawk: Indiaan met een paar snelle lucht moves waarmee hij veel tegenstanders weet te verrassen. Bekend van Super Street Fighter II.

Adon: specialist in knietjes van dichtbij. Speel je met Adon dan moet je de afstand met je tegenstander niet al te groot laten worden. Bekend van Street Fighter Alpha.

TWEE MAAL DE ULTRA

Naast tien nieuwe personages om je tanden in te zetten en wat balans zaken, heeft ieder personage nu twee ultra's die je voorafgaand aan je gevecht kiest.

Ook nieuw zijn diverse kostuums, die doen weliswaar niet zo heel veel als het op gameplay aankomt, maar het ziet er wel grappig uit. Daarnaast kun je los gaan op nieuwe maps, waarbij met name de Afrika map erg tof is.

Of er naast de tien nieuwe personages ook nog nieuwe geheime vechters te vinden zijn, is nog... uuuuh... geheim, maar met die slordige vijfendertig personages waar je uit kunt kiezen, ben je natuurlijk sowieso wel effe zoet.

In PU 197 plakken we een cijfer op SSF IV, een oordeel dat natuurlijk door leunstoelninja Steven zelf wordt geveld.

VERWACHTING

JEROEN

SUPER STREET FIGHTER IV
PS3 / XBOX 360
CAPCOM / BRIZAMILA
30 APRIL 2010

PRISON BREAK
THE CONSPIRACY

Filmgames mogen dan een slechte naam hebben, games gebaseerd op tv-series houden ook niet over. Jan besloot Prison Break het voordeel van de twijfel te gunnen en ging deep undercover in Fox River State Penitentiary.

Seizoen 1 van Prison Break was bij vlagen briljant maar daarna hadden de makers ermee moeten stoppen. Het valt eigenlijk al af te leiden uit de titel; het uitbreken uit een zwaarbewaakte gevangenis levert prima materiaal op voor een spannende televisieserie, maar seizoen 2, 3 en 4 voelden te bedacht. Vooral naar het einde toe werden er zoveel kunstgrepen en plottwisten toegevoegd, dat het volslagen ongeloofwaardig werd.
Het is dan ook maar goed dat Prison Break: The Conspiracy zich baseert op Season One, dat bij ons in Nederland overigens kon rekenen op gemiddeld een miljoen kijkers per aflevering.

SFEERVOL
De Prison Break sfeer is heel goed getroffen; de corrupte bewakers, de vele knokpartijtjes en de klusjes die je voor Jan en alleman moet opknappen om in een goed blaadje te komen, passen perfect in het verhaal. En de interactie met memorabele figuren als T-Bag en Abruzzi is met name voor kenners van de serie erg vermakelijk.

ORIGINELE CAST
Drie zaken heeft PB: TC in ieder geval goed voor elkaar. Bijna de voltallige cast zit in de game, de personages lijken als twee druppels water en ook de stemmen zijn grotendeels van de belangrijkste acteurs zelf. Lincoln Burrows, Michael Scofield, T-Bag, John Abruzzi, C-Note en gevangenisbewaarder kapitein Bellick komen hierdoor knap tot leven.

Ontwikkelaar Zootfly heeft met behulp van de schrijvers van de serie gewerkt aan het verhaal van PB: TC. Het resultaat is een alternatieve verhaallijn waarbij je memorabele gebeurtenissen van Season One door de ogen van Tom Paxton meemaakt en tegelijkertijd kleine plotgaten opvult. Paxton is een undercover agent en moet van zijn broodheer, The Company, achter de plannen van Lincoln en Michael zien te komen. Als gevangene met een cover als moordenaar, weet hij snel het vertrouwen te winnen van de cast.

INWISSELBAAR
De opzet is aardig, qua uitwerking ben ik echter nog niet helemaal tevreden. Tom Paxton is namelijk een nogal dertien in een dozijn personage; een grote, maar inwisselbare bul met een fout Dolph Lundgren kapsel dat tien jaar geleden al niet hip meer was.
Het spel toont tijdens de exploratie momenten Paxton in derde persoon in beeld maar de camera zit te dicht op de brede schouders van je alter ego. Daar stoorde ik me nogal aan.

KNOKKEN, KLIMMEN & SLUIPEN
De gameplay valt grofweg uiteen in drie onderdelen: klimmen, stealth en knokken. Afgezien van de rellen en knokpartijen die het verhaal met zich meebrengt, kun je, Fight Club style, in een kelder 'ondergronds' knokken voor geld en respect. Het is een soort minigame en heeft niet al te veel om het lijf. Je kunt snel beuken, een langzame maar krachtige uithaal doen, blokken en iemand kicken als die op de grond ligt. Door in de outdoor gym gewicht te heffen en op een boksbal te rammen, word je sterker.
Leuker vind ik de sluiponderdelen waarbij je ongezien in verschillende delen van de gevangenis moet zien te komen. Zo moet je voor Abruzzi een mes stelen in de keuken, of dien je klimmend en klauterend de geheime medicijnvoorraad van C-Note te bemachtigen.

MAINSTREAM
De ontwikkelaar heeft duidelijk elementen uit Splinter Cell en Mirror's Edge geleend maar dan wel een ultralichte variant. Het is allemaal vrij simpel, al geef ik toe dat ik nogal eens per ongeluk het alarm af liet gaan omdat ik me te snel van A naar B begaf.
Toch is deze game niet gericht op de hardcore gamer maar meer op de speler die in het verleden enthousiast een game als Lost aanschafte.





Als je tussen een gevangene en z'n birthday cake komt, dan ben je nog niet jarig.


Het perfecte moment om te ontsnappen: een live verslag van Telstar - RBC.


Het was weer een drukte van belang tijdens de wekelijkse sportmiddag. Push-ups, hardlopen, boksen... alles werd gedaan. Er was zelfs iemand aan het schoonspringen.



"KNAPPE WEERGAVE VAN DE KLEURRIJKE PERSONAGES."

VERWACHTING

Heb je niks met de serie dan ga je ook niks met deze game hebben. Ben je echter een diehard PB fanboy dan is het aardig om de alternatieve verhaallijn mee te maken, mede dankzij de knappe weergave van de kleurrijke personages uit Season One.

- \+ Bekende koppen en stemmen.
- \+ Alternatieve verhaallijn van Season One.
- − Generiek hoofdpersonage.
- − Gameplay wel erg oppervlakkig.


JAN

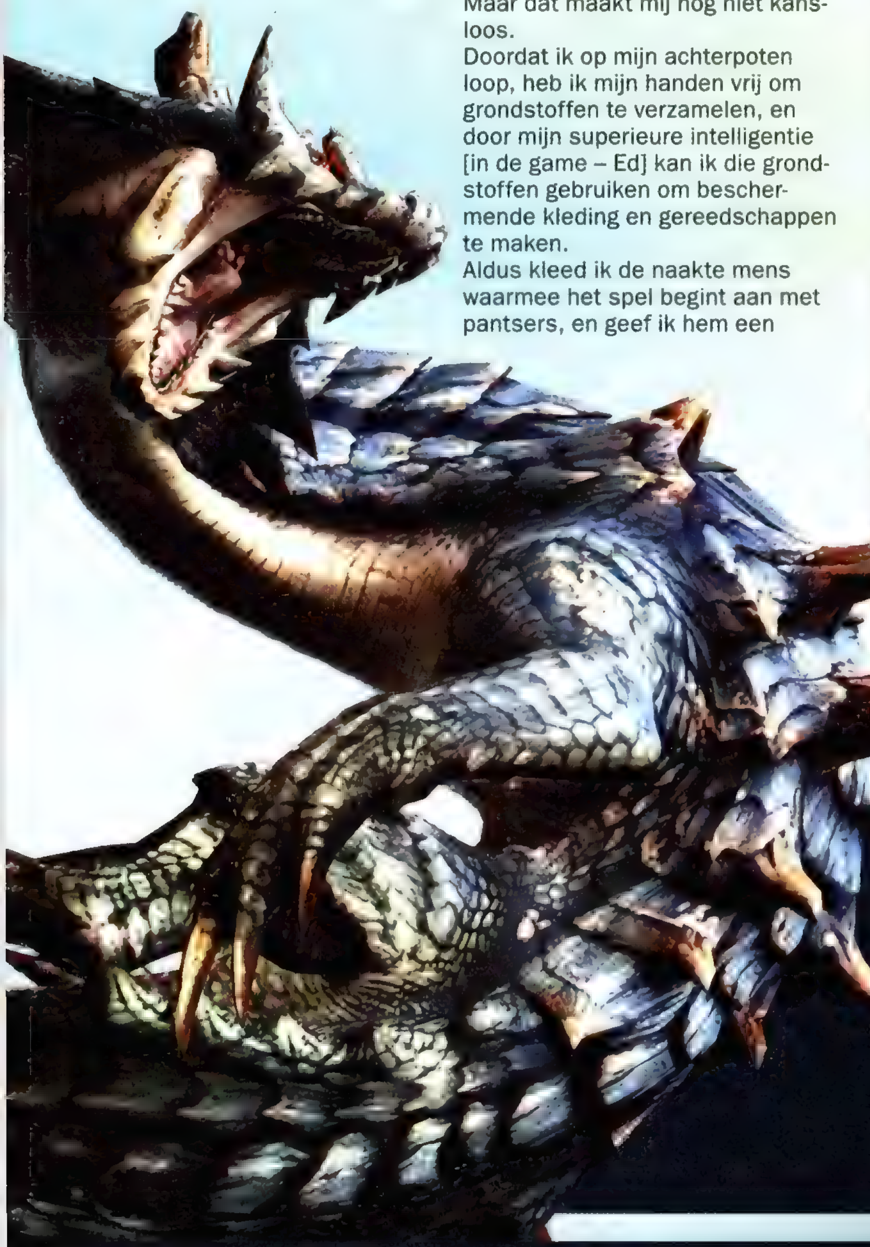
PRISON BREAK: THE CONSPIRACY
PC / PS3 / XBOX 360
ZOOTFLY / DEEP SILVER / KOCH MEDIA
EIND MAART 2010

MONSTER H

Toen Jurjen vorig jaar de demo speelde van Monster Hunter Tri was hij meteen verkocht: door de woeste natuur reizen om als een echte kerel op monsters te jagen, dat was een spel naar zijn hart. Inmiddels heeft hij een dagje in de singleplayer mode van de vrijwel complete, Europese versie van de game doorgebracht, en vertelt hij jullie graag over zijn bevindingen.


Ik heb wel eens gehoord dat dino's je niet grijpen als je een stok in je handen hebt. Maar dat is denk ik alleen als je keihard met die stok kan rennen.

Het is een mooie wereld, die wereld van Monster Hunter Tri. De mannen van Capcom hebben er duidelijk hun best op gedaan. De uitgekiende kleurenpaletten veranderen met het dagverloop mee, waardoor het aangenaam fris voelt in de weelderige wouden, of juist bar koud op de uitgestrekte vlakten waar 's nachts een ijzige wind het zand over de grond jaagt.
Ronde, organische vormen en transparante elementen als mist en water dragen verder bij aan de natuurlijke uitstraling van de omgevingen.
Het is een geloofwaardige wereld die prima dienstdoet als achtergrond voor de confrontatie tussen mens en monsters.



SUPERIEURE INTELLIGENTIE

Natuurlijk zijn de monsters met hun scherpe klauwen, dikke pantsers en gapende bekken veel sterker dan mijn eigen soort, de mens. Maar dat maakt mij nog niet kansloos.
Doordat ik op mijn achterpoten loop, heb ik mijn handen vrij om grondstoffen te verzamelen, en door mijn superieure intelligentie [in de game – Ed] kan ik die grondstoffen gebruiken om beschermende kleding en gereedschappen te maken.
Aldus kleed ik de naakte mens waarmee het spel begint aan met pantsers, en geef ik hem een zwaard en schild in handen. Dat moet voorlopig genoeg zijn om de barre omstandigheden in Monster Hunter Tri het hoofd te bieden.

ONDERDELEN

In het tutorial-achtige begin mag ik mijn eerste monsters vellen, een groepje vredig grazende planteneters van vrachtwagenformaat. Het voelt toch wel gek, om daar zomaar naartoe te lopen en mijn zwaard te trekken.
Ik hak mij een bloederige weg door het geschubde vlees, de beesten joelen en janken, slaan op de vlucht. Eén van hen probeert mij een kopstoot te geven, maar die weer ik af met mijn snel geactiveerde schild.
Als alle beesten zijn gedood of gevlucht, druk ik bij elk geveld beest op de A-knop om er met mijn jagersmes wat onderdelen uit te snijden. Die komen namelijk van pas bij het maken van sterkere pantsers en wapens. Het doden is niet voor niets geweest.

FORSE REPTIELEN

Natuurlijk laten niet alle monsters in de wereld van Monster Hunter


Als we tegenwoordig dieren doden, spreken we ook wel van 'ruimen'. Hoe hypocriet kun je zijn? Dat móet een CDA'er bedacht hebben...

ONLINE HUNTING

De versie die ik speelde kon nog niet online, terwijl Monster Hunter bij uitstek een game is die online goed tot zijn recht komt. Voorwerpen en tactieken uitwisselen, met vier kerels samen op jacht gaan, het spel is er - letterlijk - voor gemaakt, en zal voor veel mensen de voornaamste reden zijn om Monster Hunter Tri aan te schaffen.
Op moment van schrijven is nog niet duidelijk of er geld betaald moet worden om Monster Hunter Tri online te spelen, zoals in Japan. Wel is duidelijk dat het spel Wii Speak ondersteunt om direct met andere spelers te kunnen communiceren, en dat Monster Hunter Tri en Wii Speak ook als bundel zullen worden verkocht.
Meer info hierover kun je in de review verwachten.

HUNTER TRI

JURJEN GAAT OP JACHT



De vereniging van anorexia patiënten had dit appartement gehuurd voor een weekje vakantie, maar de vloer bleek volkomen ongeschikt.



Tri zich zomaar slachten. Sommige vallen je aan zodra ze je zien. Andere negeren je tot je ze aanvalt. Er zijn beesten die als groep opereren en elkaar te hulp schieten, of sissend achteruit lopen om toe te slaan als je je hebt omgedraaid. De meeste beesten zijn forse reptielen die doen denken aan dinosaurussen en draken, maar er zijn ook kleinere, insectachtige wezens en hert- of koe-achtige dieren.
Als jager ben je vrij om aan te vallen wat je wilt, al vragen de missies je specifieke beesten te slachten en lichaamsdelen mee terug te brengen.
Mits je je een beetje goed hebt voorbereid, kun je tijdens de eerste missies elk monster gemakkelijk de baas, maar dat blijft niet zo...

JAGER EN PROOI

Tijdens een missie onderwater wordt de Lagiacrus, een reusachtig amfibisch monster, met dreigende muziek en vanuit spannende camerahoeken geïntroduceerd. De boodschap is duidelijk.
Ik zwem voor mijn leven, in de wetenschap dat ik plots van jager in prooi ben veranderd. Dan zie ik zijn gapende bek vlak bij mijn benen. In één hap verdwijnt driekwart van mijn levensbalk. Zo'n Lagiacrus, daar helpt geen pantser tegen. En waarschijnlijk kan ik er met mijn huidige zwaard nog geen deukje in slaan.
Als ik ternauwernood aan het beest ben ontsnapt, neem ik mezelf stellig voor dat ooit de dag komt dat ik hem tot visvoer snijd. Een goede reden om verder te spelen.

> "IK HAK MIJ EEN BLOEDERIGE WEG DOOR HET GESCHUBDE VLEES."

BEETJE VERTROUWD

Nu ik Monster Hunter Tri een uur of acht heb gespeeld, begint de wereld een beetje vertrouwd te voelen.
Ik heb feeling gekregen voor het vechten met een groot zwaard, en weet hoe ik door te vechten, te verzamelen en te vangen, onderdelen kan vergaren die geld en resources opbrengen, of die de smid kan gebruiken om mijn pantsers en wapens te versterken.
Inmiddels kan ik voor mijn missies ook een tweede wereld bezoeken, met nieuwe monsters, waarvan sommige als dolfijnen door het woestijnzand zwemmen.
Maar terwijl ik dat allemaal zo heb gezien en ervaren, blijf ik het gevoel houden een groentje te zijn in de wereld van Monster Hunter Tri.

GROOTS EN MEESLEPEND

De mogelijkheden om gewassen te verbouwen en vallen te zetten heb ik nog niet echt onderzocht. Er is inmiddels een oosters ogende figuur in mijn dorp gearriveerd die ruilhandel wil drijven, maar die mogelijkheid heb ik ook maar even geskipt.
Met de zware Bow Gun die ik heb aangeschaft, kan ik nog niet zo goed overweg. Wapenvormen als hamers, lansen en de nieuwe Slash Axe heb ik nog helemaal niet gebruikt. De mogelijkheden om voorwerpen te combineren heb ik slechts sporadisch benut, en natuurlijk heb ik nog maar een fractie van het totale aanbod aan monsters gezien.
Maar dat Monster Hunter Tri groots, meeslepend en behoorlijk verslavend gaat worden, daar ben ik gedurende mijn acht uur speeltijd wel van overtuigd geraakt.



Dit plaatje is genomen vlakbij Jurjen's huis: in het JurAssen Park.

VERWACHTING

Monster Hunter Tri wordt groots, meeslepend en behoorlijk verslavend. Pas op voor je sociale leven, want dit monsterlijk uitgebreide spel brengt genoeg mee om tientallen of misschien wel honderden uren uit je leven te happen.

+ Enorm groot, diep en uitgebreid.
+ Volop mogelijkheden om van je eigen jager een superheld te maken.
+ Toch wel een van de mooiere games op de Wii.
- Veel heen en weer lopen.
- De laadtijden tussen verschillende gebieden doen afbreuk aan de illusie van een consistente wereld.



JURJEN

MONSTER HUNTER TRI
Wii
CAPCOM / NINTENDO
APRIL 2010

METRO ★2033★



GRATIS

RED FACTION GUERRILLA DOWNLOAD







METRO ★2033★

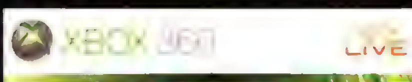


~~49,99~~
40,99



GRATIS

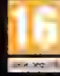
XBOX 360 GASMASKER AVATAR







METRO ★2033★



~~64,99~~
52,99

WWW.12GAME.COM

GEEN SPEKTAKEL WÈL KWALITEIT VOOR XBOX 360

Als eerste van de grote drie legde Microsoft onlangs in San Francisco haar troeven op tafel voor het huidige gamejaar. Tijdens het X10 event kwamen alle grote Xbox 360 titels van 2010 voorbij. Jan was ter plekke en maakt de balans op.

Die dekselse Cliffy B. met zijn opruiende uitspraken. Een paar weken voor X10 vond de glamourboy van Epic het nodig om zich "heel subtiel" te laten ontvallen dat hij binnenkort een 'face melting megaton announcement' ging doen. Het resultaat: iedereen verwachtte in San Francisco de aankondiging van Gears of War 3 met alles er op en er aan. De praktijk: die hele meneer Cliffy B. was in geen velden of wegen te bekennen op X10, laat staan dat er iets spectaculairs van zijn kant te melden viel.

Sowieso was deze X10 van een totaal andere orde dan de vorige 'X' events van Microsoft. Ik durf zelfs te stellen dat het hele X-gebeuren nogal misleidend was want dit event in San Francisco kon zich in geen enkel opzicht meten met de laatste X06 in Barcelona. Dat deze X10 kleinschaliger zou worden, had ik van te voren wel begrepen maar dat het zo informeel zou zijn... Geen persconferentie, geen podiumshow, geen powerplay van Microsoft CEO's en geen wereldschokkende verrassingen.

Wel een fraaie groen gepimpte zaal met meer dan genoeg demopods, alle ontwikkelaars beschikbaar voor interviews en uitgebreide presentaties en hands-on speelsessies. En dat leverde al met al toch een interessante oogst op.



JAN BEZOEKT EEN DEGELIJKE X10

"2010 WORDT EEN GOED JAAR VOOR XBOX 360 BEZITTERS."

HALO REACH

Halo Reach was zonder twijfel de grootste titel op X10. Het wordt de laatste Halo titel die Bungie voor Microsoft ontwikkelt, maar de Amerikaanse developer maakt zich er allerminst makkelijk vanaf. Sterker, volgens Game Director Marcus Lehto wordt Halo Reach de meest ambitieuze en grootste Halo game die men ooit heeft gemaakt.

De bijna religieuze woordkeus waarmee de Bungie crew haar presentatie ondersteunde, gaf de indruk dat de makers zelf ook overrompeld zijn door de productie waar ze aan werken. Hoe dan ook; zelfs de grootste Halo hater kan zien dat Reach een enorme sprong voorwaarts wordt voor de serie.



Waar ODST toch voelde als een tussendoortje (sorry Wouter) voelt, oogt en ademt Halo Reach als die epische game waarmee het allemaal begon: Halo Combat Evolved, alleen nu met kickass graphics.

NOBLE TEAM

Verwondering en avontuur staan centraal als jij in de huid kruipt van het zesde nieuwe lid van Noble Team. Deze uit Spartan III bikkels bestaande eenheid (op één Spartan II teamlid na) wordt ingezet bij zogenaamde 'fire and release' missies, oftewel alles of niet missies waarbij de kans op slagen zeer gering is.

Het Noble Team bestaat uit leider Carter, second in command Cat, Heavy Tank personage George, de grimmige Neil, sluipschutter Jin en de mysterieuze Noble Six. Één ding is al meteen duidelijk: alleen door samen te werken kan het Noble Team overleven.

PREQUEL

Halo Reach is de prequel op de eerste Halo en vertelt het verhaal van de oorlog op Planet Reach, de planeet die uiteindelijk in handen van de Covenant zal vallen.

Halo Reach wordt een donkere, dramatische game aangezien een happy ending er niet in zit. We weten natuurlijk dat het slecht afloopt met Reach en dat er miljoenen burgers zullen sneuvelen.

Toch is de game zelf om vrolijk van te worden. Om te beginnen is de opzet van de levels en de wereld veel weidser. Shootouts zullen grotendeels buiten plaats vinden, in open ruimten zo je wilt, waarbij je als speler zelf je route kunt bepalen. Anders gezegd: dit is geen lineaire corridor shooter. Ik kreeg gevechten te zien met soms wel veertig vijanden waarbij het Noble Team zij aan zij vocht met andere Marines.

Al schietend en je van cover naar cover begevend, dien je op te rukken. Zelf liet Bungie het woord sandbox veelvuldig vallen waarbij de uitkomst van de shootouts steeds weer anders is. Een van de maps, Powerhouse, toonde

inderdaad de veelzijdigheid van de omgeving, waarbij er meerdere manieren waren om van A naar B te komen.

PRACHT EN PRAAL

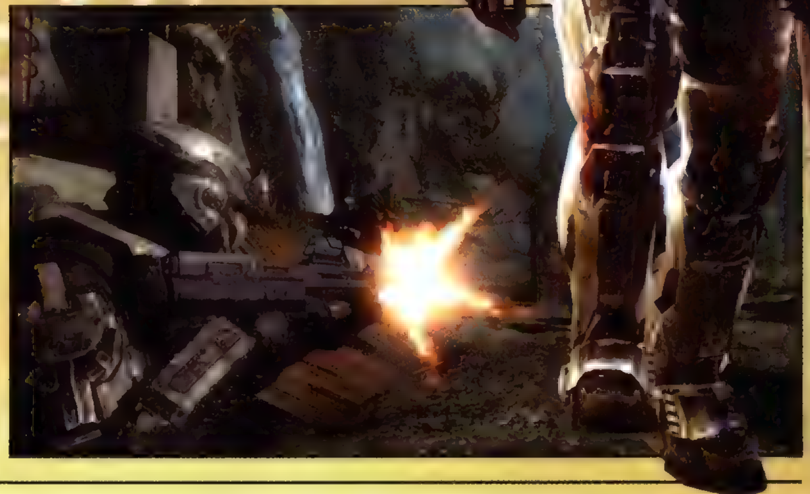
Nieuw zijn de 'armor abilities', speciale vaardigheden van je pak die je steeds opnieuw kunt gebruiken wanneer je ze eenmaal verdiend hebt... met dien verstande dat ze tussendoor wel even opgeladen moeten worden.
Op X10 werd 'Sprint' gedemonstreerd: de mogelijkheid om een aantal seconden net even wat extra snelheid te genereren tijdens een run. Ook sneak moves zijn mogelijk waarbij je een Elite van achter besluipt, op zijn rug klimt en bruut een mes in zijn nek plant.
Qua beeld en geluid is Halo Reach om je vingers bij af te likken. De wapens klinken hard en meedogenloos en de polygonen spatten van het scherm af. Zo werd er ingezoomd op de DMR (een aangepaste battle rifle) totdat ik het serienummer en de schroefjes zag zitten.
Maar ook de animaties van de personages en de details op de gevechtsuitrustingen zijn waanzinnig. De omgevingen zelf zijn eveneens een genot om naar te kijken waarbij de mooie vergezichten niet langer als fraai behang dienen maar daadwerkelijk, driedimensionaal, onderdeel uitmaken van de omgeving.

UITGEWOOND

Het moge duidelijk zijn dat Bungie haar Halo engine helemaal heeft uitgewoond en op vrijwel alle fronten heeft herschreven. Een aardig voorproefje van Bungie's laatste Halo game kun je al heel binnenkort zelf ervaren aangezien de open bèta op 3 mei reeds van start gaat. Daar zullen spelers onder andere los mogen gaan met de Powerhouse map die op X10 getoond werd.
Het aardige is dat alle multiplayer maps terug te vinden zijn in de singleplayer campagne, alleen dan met een twist.
Zo zal Powerhouse in de multiplayer een nachtmissie huisvesten terwijl de map in singleplayer bij daglicht getoond wordt.

RELEASE: HERFST 2010





FABLE III

Heeft Peter Molyneux met Fable III een autobiografische game gemaakt? Je zou het bijna denken wanneer hij beweert dat "je op je beloften wordt afgerekend". Molyneux doelt hier op het feit dat de held in Fable III uiteindelijk koning zal worden van Albion. En als koning dien je je beloften aan je volk na te komen. De metafoor ligt voor de hand maar die laten we nu maar even voor wat het is...

Voordat je koning wordt, heb je er al een halve game op zitten want je begint Fable III als de zoon van de held(in) uit Fable II.
Albion bevindt zich in een alternatief Victoriaans tijdperk waarbij industrialisatie de magie uit de bewoonde wereld heeft verbannen. Magie is nog steeds aanwezig in de wereld, maar de stoommachines, fabrieken en vreemde machinerie hebben inmiddels de overhand in de stad.
Het is prachtig om te zien hoe Lionhead Studios deze industrialisatie tot leven heeft gewekt in Bowerstone zonder de cartoony en sprookjesachtige sfeer los te laten. Toch is Bowerstone beduidend anders dan voorheen. De stad is vele malen groter, rookpluimen en fabriekschoorstenen domineren de horizon en het verschil tussen arm en rijk is veel groter. Kinderarbeid in fabrieken is aan de orde van de dag, en de dikke vieze smog maakt het er allemaal niet gezelliger op.
Aan de macht staat een brute dictator die een waar schrikbewind voert. Aan jou om als rebel zijn macht in te dammen, een grote groep volgelingen te verzamelen, de dictator van de troon te stoten en uiteindelijk zelf koning te worden.

REACH OUT & TOUCH

Een van de belangrijkste nieuwe features die op X10 getoond werd, was 'Touch'. Aanvankelijk lijkt het een beetje op 'het aan de hand meenemen' zoals in Ico, maar Touch is veel uitgebreider.
Je kunt Touch gebruiken om je zoon of dochter aan de hand te nemen en een wandeling te maken. Maar met Touch kun je ook andere mensen een hand geven, knuffelen, zoenen en ga zo maar door. Touch is echter context sensitief dus afhankelijk van de band die je met bepaalde personen hebt of de (snode) plannen die je zelf met iemand hebt.
Zo kun je Touch gebruiken bij een zwerver om hem naar een schatkist te



leiden en goud te geven. Maar je kunt hem ook meeslepen naar een fabriek en 'm verkopen als arbeider. Dan zal de zwerver tegenspartelen en proberen zich los te maken van je ferme grip; een hilarisch gezicht. In dat laatste geval speel je natuurlijk Evil. Met Touch kun je ook geboefte of lastpakken in kerkers smijten of tijdens combat speciale moves toepassen.

ONTHOOFDINGEN

Nu ik het toch over combat heb; je wapens passen zich aan jouw speelstijl aan. Molyneux noemt dit morphen. Gebruik je voornamelijk een hamer dan zal deze na verloop van tijd aanzienlijk groter worden (het zijn magische wapens). Afhankelijk van hoe je een bepaald wapen gebruikt en welke vijanden je het meest plet, bepaal je de vorm van en de markeringen op het wapen. Dit geldt ook voor guns, zwaarden en bijlen.
De combat is sowieso een stuk bruter geworden waarbij het bloed rijkelijk

in de rondte spuit, onthoofdingen niet geschuwd worden en slowmotion disarm moves het geheel van een stijlvol tintje voorzien.
Wie je aan stukken hakt, schiet of slaat, heeft ook invloed op het morphen. Dood je onschuldige burgers, dan zal je zwaard op den duur gaan druppelen van het bloed, slacht je alleen duivelse vijanden af dan zal je wapen blauw-wit oplichten.



KONINKLIJK BESLUIT

Wanneer je uiteindelijk koning geworden bent, begint de tweede helft van de game. Dan dien je je verantwoordelijkheid te nemen want de consequenties van je beslissingen zijn ingrijpender dan ooit.
Als koning dien je lopende situaties in te schatten en moeilijke zaken te beoordelen. Je kunt fabrieken veranderen in scholen en weeshuizen, dan ben je een nobele koning. Maar je kunt de fabrieken ook laten voor wat ze zijn, en juist nog veel meer fabrieken uit de grond stampen. Tegelijkertijd



zullen burgers met vragen naar je toe komen en beslis jij of je ze helpt of dat je ze in de kerker smijt waar ze wegrotten.
Tegelijkertijd dien je ook je aantal volgelingen op peil te houden en moet je beslissen wat je met je uitpuilende schatkist doet. Gebruik je je geld om je onderdanen een beter leven te geven, spendeer je alles om een sterk leger op te bouwen of hou je lekker alles voor jezelf?

DE BESTE?

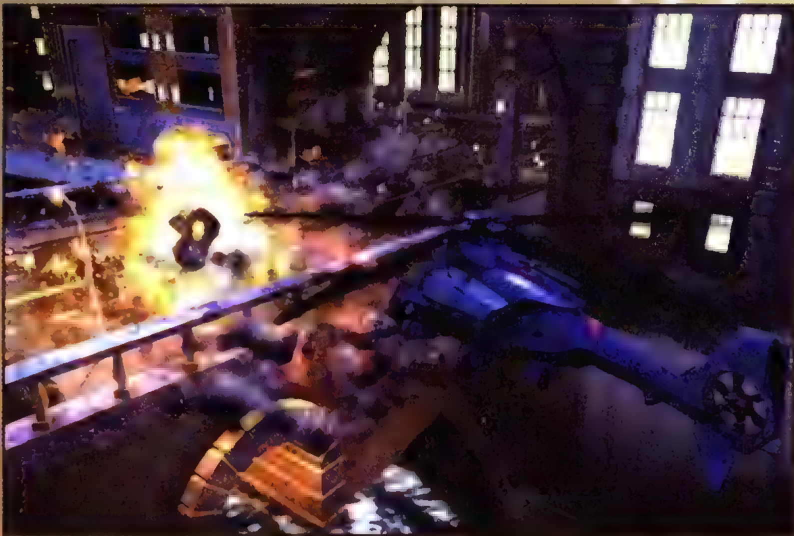
Het moge duidelijk zijn dat Fable III je meer vragen voor de voeten werpt en je meer verantwoordelijkheid geeft dan ooit tevoren. Tegelijkertijd wordt het verschil tussen Good & Evil spelen groter dan ooit, zowel qua impact als in hoe je alter ego er uit komt te zien.
Ik heb in ieder geval reuze zin gekregen in Molyneux' nieuwste telg, en mag ik het zeggen? Ja, ik mag het zeggen: dit zou zo maar eens de beste Fable ooit kunnen worden!

RELEASE: EIND 2010

CRACKDOWN 2

De eerste Crackdown vond ik best een vermakelijk spelletje maar er zijn mensen die deze sandbox actiegame uitzonderlijk hoog aanslaan. Voor een groot aantal Xbox 360 bezitters is Crackdown zelfs nog steeds een van hun favoriete titels. Deel 2 borduurt dan ook voort op de bij velen zo populaire gameplay.

De open wereld waar je als agent met superkrachten de wet met keiharde hand handhaafde was plezierig om in te vertoeven, maar het was vooral de verticale gameplay die imponeerde; middels flinke jumps van wolkenkrabber naar wolkenkrabber springen was zelden zo bevredigend als in Crackdown.
Deel twee heeft dus nogal wat verwachtingen in te lossen en dan te bedenken dat niet de originele ontwikkelaar (Realtime Worlds) maar Ruffian Games, een vrij onervaren Engelse ontwikkelstudio, aan het roer staat. Crackdown 2 wordt zelfs de eerste serieuze titel voor de Engelsen en de studio zet dan ook zwaar in op de elementen die deel 1 zo goed maakten, en tracht die waar mogelijk te verbeteren en aan te vullen.





Het is sowieso erg tof om het (deels geruïneerde) Pacific City terug te zien. Vooral de iconische wolkenkrabbers van de bad guys uit Crackdown (1) roepen warme gevoelens op, al staan die torenhoge betonblokken er nu grotendeels verwoest bij.
Toch doe je er nog een flinke schep verwoesting bovenop want in Crackdown 2 vecht je op twee fronten: enerzijds zijn er de terroristen die zich onder de noemer The Cell verzameld hebben, anderzijds zijn er de Freaks (zombies) die de straten van Pacific City onveilig maken.

GLIMMENDE BOLLETJES

Zoals het er nu naar uitziet vormen de Cell terroristen de grootste bedreiging; zij komen in allerlei gradaties qua sterkte, waarbij de hogere rangen zwaarbewapend en bepantserd zijn.
De Freaks moeten het vooral van hun enorme aantallen hebben maar echt gevaarlijk lijken ze vooralsnog niet te worden. Met een raceauto beuk je zo door een menigte aan freaks heen en vanuit een gevechtshelikopter bestook je ze met je mitrailleurs of je knalt ze up, close & personal aan gort met een van de vele andere tot de verbeelding sprekende wapens.

VERZAMELEN & UPGRADEN

Ook mag je weer als een gek orbs verzamelen die overal door de stad verspreid liggen. Met deze glimmende bolletjes upgrade je je agent (driving,

shooting, gliding, strength, agility, en explosives) en word je langzaam de ultieme vechtmachine.
Vooral gliding is waanzinnig. Hiermee zweef je als een condor heel smooth naar beneden terwijl je ondertussen gewoon je wapens leegt. Meest toffe feature in Crackdown 2 is misschien nog wel de mogelijkheid om het spel met vier man in co-op te spelen. Dan neemt de chaotisch wetshandhaving even kolderieke als aangename vormen aan.

RELEASE: Q2 / Q3 2010



AFWEZIG

De grote afwezige op X10 was toch wel Project Natal. Microsoft stelde echter dat X10 een event was waar de hardcore games centraal stonden en dat de Natal titels voor een later moment zijn.
Toch had ik graag met wat demo-versies gestoeid, maar dat zal dus moeten wachten tot juni wanneer het E3 circus losbarst.
Zogezegd ook geen Gears of War 3 al was de eventuele aanwezigheid van die game al van meet af aan niet meer dan een gerucht.
Een stuk serieuzer leek de aankondiging van Ubisoft dat aangaf met groot nieuws te komen op X10. Echter, op het moment suprême hulde het Frans-Canadese bedrijf zich in stilzwijgen. De gehoopte sneak peek op GRAW 3 laat dus ook nog even op zich wachten.



Meer nieuws over Project Natal krijgen we vermoedelijk tijdens de E3 in juni.

LOST PLANET 2

Ergens mis ik de enorme hopen sneeuw wel een beetje in Lost Planet 2. Misschien dat het komt door de strenge winter die we in Nederland achter de kiezen hebben en dat ik gewoon een zwak heb gekregen voor dat witte goedje. Hoe dan ook; alle sneeuw en ijs op E.D.N. III, de planeet uit het originele Lost Planet, is gesmolten en heeft plaats gemaakt voor broeierige jungles, steden en woestijnen.

De sneeuw is dan wel verdwenen op E.D.N. III maar de Akrid, die gigantisch grote, krijsende insecten die niet zo blij zijn met de aanwezigheid van de mensheid, zijn natuurlijk weer van de partij. En dus mag je opnieuw als een dolle je wapens legen op de hapgrage monsters die op de meest onverwachte momenten je de stuipen op het lijf jagen.
De Akrid komen in alle soorten en maten waarbij opvalt dat ze deze keer nog groter en agressiever zijn dan in het eerste deel. Als je fan bent van levelbosses dan kun je je lol op met LP2 want het ene beest is nog beeldvullender dan het andere. En dan te bedenken dat zelfs de middelgrote Akrid al een trits magazijnen aan kogels kost.
Afgezien van de Akrid die vanuit het aardoppervlak of water tevoorschijn komen, is er ook nog de natuur zelf die je vijandig gezind is.





BEKENDE KOPPEN

Veel tijd voor diepgang is er niet; LP2 huisvest non-stop actie waarbij het schieten, schieten en nog eens schieten is wat de klok slaat.
Als je geen zin hebt om dat in je eentje te doen, kun je de campagne ook met drie andere maten spelen in co-op. Het mag inmiddels bekend zijn dat de personages in co-op en multiplayer te customizen zijn en dat bekende koppen hun opwachting maken. Zo kun je spelen als Dom Santiago en Marcus Fenix uit Gears of War of als Wesker, een dude uit de Resident Evil serie.
Het spelen met deze personages is natuurlijk een geinige knipoog maar voelt toch een beetje als lapmiddel bij gebrek aan een aansprekende held voor de serie.

ZESTIEN MAN

Zogezegd, is de actie non-stop en overrompelend maar met vier man is het een stuk makkelijker de creepy Akrid monsters tot oranje moes te schieten. Naast de co-op mode, kent Lost Planet 2 meerdere spelmodi voor zestien man online, dus qua overall content valt er weinig te klagen.

RELEASE: 18 MEI 2010. VERSCHIJNT OOK OP PS3 EN PC.

DEAD RISING 2

Van allerlei toevallig voorhanden zijnde rotzooi de meest effectieve wapens in elkaar knutselen; dat is de rode draad in het zombie slachtfestijn Dead Rising 2.

Televisieseries in de jaren tachtig waren altijd zo lekker voorspelbaar. Neem The A-Team. Er ging nooit iemand dood, Face kreeg altijd de chicks, B.A. moest steevast met een smoes of verdoving een vliegtuig in gelokt worden en zo'n tien minuten voor het einde knutselde het (natuurlijk opgesloten) team van een oude pick-up truck en wat metaal een brute tank in elkaar. MacGyver was een soort A-Team in z'n eentje, maar zijn stijl was een stuk subtieler dan de Pats! Boem!Knal! technieken van Hannibal en zijn team. Met een muizenval, een veiligheidsspeld, een batterij en een lucifer, flanste de man een bom in elkaar die een compleet drugssyndicaat lam legde. Waarom dit nostalgische relaas? Omdat de hoofdrolspeler van Dead Rising 2 een combinatie is van MacGyver en The A-Team. Hij heeft namelijk de verfijnde skills om allerlei anti-zombie wapens in elkaar te knutselen en er vervolgens vol mee in de aanval te gaan.



CREATIEF MET KETTINGZAAG

Het ervaringsysteem in DR2 komt in de vorm van Prestige Points. Met genoeg punten kom je verder en kun je allerlei slashing zombie minigames unlocken.
Tijdens de X10 demo kreeg ik steeds tien minuten om een bepaald doel te halen (dood een X aantal zombies) waarna ik weer een nieuw voertuig of bizar wapen scoorde om opnieuw bergen zombies aan mootjes te hakken. En dus ging ik los met een grasmaaier, een lange stok met aan weerszijden een vastgebonden kettingzaag of diezelfde twee ronkende kettingzagen aan het linker- en rechter handvat van een crossmotor bevestigd. Ontwikkelaar Blue Castle is duidelijk helemaal los gegaan tijdens het brainstormen en het lijkt erop alsof vooral de mafste ideeën in de game terecht zijn gekomen.

COMBINEREN

Centraal staat het knippen en plakken middels zogenaamde Combo Cards om zo de meest vette wapens samen te stellen. Bokshandschoenen combineren met een Japanse messenset? Inderdaad, dan krijg je de Knife Gloves. Een brandweerslang en een propaangastank wordt een vlammenwerper en een kettingzaag vastbinden aan een peddel en de term 'slaghout' krijgt een nieuwe lading.
Door naar posters en flyers te kijken, 'leer' je nieuwe combinaties maar je bent als speler vrij om er zelf lekker op los te experimenteren. En natuurlijk werkt het rammen met borden, bankjes, vuilnisbakken en voorhamers ook gewoon nog steeds. Echter, hoe origineler de kill hoe meer Prestige Points; dus leef je uit aankomende herfst met deze aangenaam foute B-film game.

RELEASE: 3 SEPTEMBER 2010. VERSCHIJNT OOK VOOR PC EN PS3.

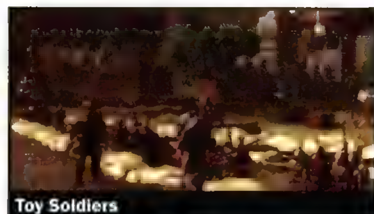




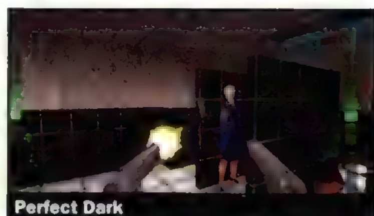
ARCADE

In de categorie Xbox Live Arcade Games heeft Microsoft vanaf maart weer een trits nieuwe titels voor een scherp prijsje op de planken staan. **Game Room** is een uitgebreide verzameling klassiekers uit de tijd dat arcadekasten nog bewoond werden door vierkante blokjes en kwetterende bliepjes. Met je avatars kun je van kast naar kast lopen en verslaafd raken aan de games waar het voor veel dertig plussers ooit allemaal mee begon.
Scrap Metal is een topdown autocombat game en **Toy Soldiers** een explosief avontuur dat laat zien wat Army Men nooit deed: cartoonesk maar overdadig geweld koppelen aan fun.
Het meeste bekijks trok de HD remake van **Perfect Dark**. De status van deze klassieker zorgde ervoor dat bij sommige journalisten de adoratie uit de poriën droop.
Ik kan echter niet warm lopen voor dit soort opgewarmde kliekjes. Dan speel ik liever met plastic speelgoedsoldaatjes of knallende race-autootjes.


Game Room

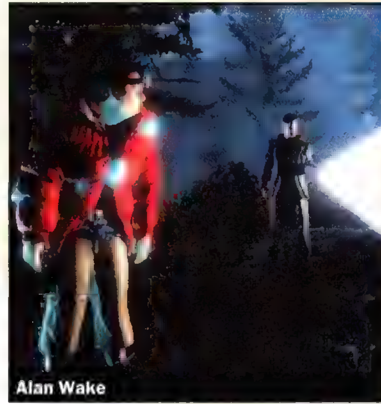

Toy Soldiers

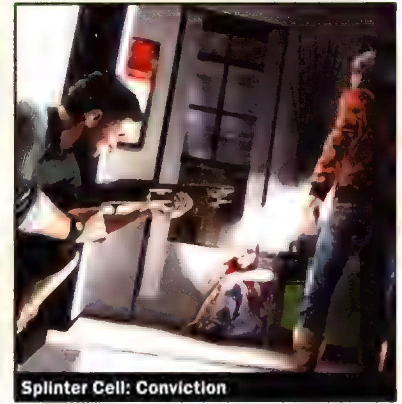

Scrap Metal


Perfect Dark

ALAN & SAM

Twee grote titels die tijdens X10 een diepe indruk achterlieten, waren Splinter Cell: Conviction en Alan Wake. Aangezien ik voor beide games zes weken geleden al op perstrip ben geweest en daar uitgebreid over verhaald heb in de vorige PU, heb ik de ruimte op deze pagina's toebedeeld aan andere nog niet eerder besproken games, maar ik wil wel nogmaals benadrukken hoe ongelofelijk goed Sam in vorm is in Conviction en hoe ik steeds weer opnieuw geniet van zijn nieuwe arsenaal aan moves. En ondanks de allesbehalve ideale setting op X10 (overdag, rumoerig, een veel kortere demo dan in Helsinki bij Remedy thuis) wist ook Alan Wake bij de menigte de intense sfeer en het unieke thrillerverhaal uitstekend over te brengen.
Beide exclusieve Xbox 360 games komen al snel: SC: Conviction verschijnt 16 april en Alan Wake 21 mei.


Alan Wake


Splinter Cell: Conviction

LEFT 4 DEAD 2 - THE PASSING

EA maakte onlangs bekend dat men bijna drie miljoen exemplaren van L4D2 heeft verkocht. Een flink aantal van die consumenten zal The Passing, een drie mappen tellende campagne die gesitueerd is tussen de Dead Center en Dark Carnival campagnes, binnenkort als DLC binnen gaan hengelen

Zeg je Left 4 Dead dan weet je dat de gameplay neerkomt op het neermaaien en tot pulp meppen van zwermen Infected, en dat geldt dus ook voor de downloadable content met de naam The Passing.
De map waar ik mee aan de slag kon, speelde in het donker met smalle doorgangen en delen die onder water stonden. Sommige hogere gedeelten van de levels zijn bewust zo gemaakt dat de Survivors er vroeg of laat wel af móeten donderen, waarna het zaak is weer zo snel mogelijk via ladders omhoog te klauteren.







NIEUW WAPEN

Het M60 machinegeweer is een fantastisch nieuw wapen dat Infected uit elkaar scheurt als een pygmeeënvrouwtje dat bevalt van een nijlpaard. Jammer genoeg is de munitie van dit ding snel op.
Nieuw is verder een healthpack dragende Infected die juist weg probeert te komen van de Survivors in plaats van ze aan te vallen. Knal hem/haar/het neer en je kan de EHBO-trommel zelf of voor je buddies gebruiken.
Alleraardigst is het feit dat je in de laatste map van The Passing zij aan zij knokt met de (niet speelbare) cast uit het originele Left 4 Dead.
Voor datzelfde originele L4D verschijnt binnen niet al te lange tijd eveneens nieuwe DLC.

RELEASE: MAART 2010. VERSCHIJNT OOK VOOR PC.

CONCLUSIE

2010 wordt hoe dan ook een goed jaar voor Xbox 360 bezitters. Microsoft's eigen titels, Halo Reach, Fable III, Alan Wake en Crackdown 2, wisten in San Francisco allemaal behoorlijk te overtuigen. Daarnaast heeft de Xbox 360 een aantal ijzersterke third-party exclusives (Mass Effect 2, Splinter Cell: Conviction) én komt er een hele trits grote multiplatformtitels naar de console zoals onder andere Red Dead Redemption, Mafia II, Call of Duty 7, Lost Planet 2, Final Fantasy XIII, Fallout: New Vegas en Medal of Honor. Jammer was dat Project Natal schitterde door afwezigheid maar dat bewaart men ongetwijfeld voor de komende E3. In Los Angeles verwacht ik sowieso meer vuurwerk, want het lijkt me sterk dat Microsoft al haar troeven reeds heeft uitgespeeld.



CHECK DIT E



★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG MAFIA II THUIS ★

N WORD LID!

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

+ MAFIA II



KIES JE VERSIE



PU-ABO + PC-VERSIE €49,-**

PU-ABO + XBOX 360 / PS3-VERSIE €54,-**

WORD NU LID EN ONTVANG 12 X PU + MAFIA II OP DE DAG VAN RELEASE IN HUIS*. OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU EN ONTVANG ZELF MAFIA II. SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN

* RELEASE VERWACHT IN SEPTEMBER

** WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN

OPMERKELIJKE ANTWOORDEN OP PU.NL ENQUÊTE

LEZERS VAN DE PU SPREKEN ZICH UIT!

De PU staat, afgezien van twee pagina's Yo! Post, steevast tjokvol met meningen van ons. En daar koop je het blad ook voor, anders had je wel aan je buurjongen gevraagd of hij een A4'tje over de nieuwe Battlefield vol wilde tikken. Toch kan het geen kwaad om ook eens te horen wat jullie van bepaalde onderwerpen vinden. Middels een enquête op PU.nl stelden we jullie een vijftal vragen met als zwaartepunt online gaming. Het leverde een aantal opvallende antwoorden op...

Misschien is het overbodig om te zeggen, maar PU-redacteuren zijn een beetje anders dan andere gamers. En dan doelen we niet op de vernielzucht van JJ die twee á drie controllers per maand verslijt, de plakplaat van Nintendo op Jurjen's been en het feit dat Wouter alle dialogen van Mass Effect uit z'n hoofd achterstevoren kan opdreunen. Nee, we hebben het over onze houding tegenover de producten waarover we schrijven.
Vergis je niet, we houden net zo veel van games als jullie, maar het werkt voor ons in de praktijk toch allemaal net even anders. Want wij krijgen onze games gratis, de spelcomputer is voor ons tevens 'gereedschap om mee te werken' en gamen doen we het grootste deel van onze tijd professioneel. En dat maakt dat wij bepaalde afwegingen nooit hoeven te maken. Afwegingen die voor jullie wellicht cruciaal zijn bij de eventuele aankoop van een game. Want als je niet elke game zo maar thuis in de bus krijgt of op de redactie kan spelen, waar baseer je dan je koopgedrag op? Is downloadable content wel een ding voor je, of bewaar je je centjes liever voor volledige games? En is een chick als held een reden om een spel niet te kopen? Met behulp van PU.nl hielden we een enquête die vijf prangende vragen bevatte. De antwoorden die we daarop kregen, waren af en toe zeer verrassend.
En omdat ze het nu eenmaal niet laten kunnen, hebben de PU-redacteuren weer hun mening over jullie mening gegeven...



1 KOOP JIJ JE GAMES VOORNAMELIJK VOOR DE SINGLEPLAY OF DE MULTIPLAY?

**Een wezenlijke vraag, want vandaag de dag bezitten veel games een multiplayer mode. En dat heeft volgens developers zo z'n gevolgen voor de singleplayer. Immers, een compleet team moet worden vrijgemaakt om de MP te ontwerpen, en dat team kan dan niet aan de SP werken. Te bewijzen is het niet, maar sinds de MP een steeds belangrijker onderdeel van een computergame is, lijkt het wel of de duur van de SP korter is geworden.
Wij wilden wel eens weten of het zo slim is van de developers om meer en meer tijd te investeren in een MP. Helemaal omdat, als je online kijkt, slechts een gering aantal games echt dik scoren.**

ANTWOORD

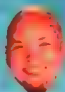
A: SINGLEPLAY	69,64%
B: MULTIPLAY	30,36%

Jullie antwoord is even duidelijk als ontluisterend. Bijna 70% baseert zijn aanschaf op de singleplayer. Waarom worden er dan nog eigenlijk MP's gemaakt... Eens kijken wat de redactie er van vindt.

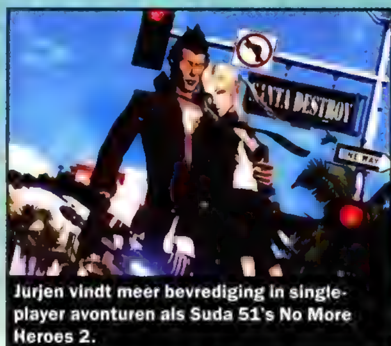


Wouter: Dit is een logische uitslag, lijkt me. Per slot van rekening hebben niet alle topgames een multiplayer en is die van sommige ronduit crappy. Ik vraag me trouwens af of die 30% de afgelopen vier maanden alleen MAG en Modern Warfare 2 hebben gekocht, of dat ze daadwerkelijk de MP's van Uncharted 2 en BioShock 2 hebben gespeeld.
Ik zou zelf ook zwaar op de singleplayer hebben gestemd. Sterker nog; de enige games waarvan ik de MP heb uitgewoond zijn Halo 2 en 3. Verder een beetje Red Faction: Guerrilla, wat Street Fighter IV en ik ben nu bezig met MAG, maar voor mij is die hectiek tegen menselijke tegenstanders niet ontspannend genoeg.


Halo 3 multiplayer: als een van de weinige MP's veel gespeeld door Wouter.



Jurjen: Doordat tegenwoordig elk spelsysteem online functies ondersteunt, kan elke gamer wanneer hij maar wil gaan multiplayeren. Tel daarbij de populariteit van Modern Warfare, Warcraft en soortgelijke spellen, en ik had verwacht dat de verdeling wat meer 50/50 zou liggen. Eerlijk gezegd ben ik wel blij met deze verrassende uitslag, aangezien ik zelf een singleplayer-lover bij uitstek ben. Ik ga dan ook zonder te twijfelen voor antwoord B. Want natuurlijk is het leuk om samen met vrienden een beetje lol te trappen in spelletjes als Mario Kart en Wii Sports, of je voor de hele wereld te kunnen bewijzen in een willekeurige online shooter of massaal bezochte fantasiewereld. En natuurlijk kan het heel bevredigend zijn om op hoog niveau games als Street Fighter IV en Warcraft te spelen, maar de intense manier waarop een videogame je een episch, verrassend, ontwrichtend verhaal laat beleven, nauwkeurig geregisseerd door de meesterhand van een Kojima, Suda51, Mikami, Jaffe of Aonuma, dat is waar de videogame in mijn beleving zijn hoogtepunten vindt.



Jurjen vindt meer bevrediging in singleplayer avonturen als Suda 51's No More Heroes 2.



Maarten: Lekker dan! Dat had ik dus echt nooit verwacht. Ik snap er ook niets van. Ik dacht dat games momenteel zo'n beetje gemáákt worden voor de multiplayer mode. Ik ben dan ook een multiplayer monster. Ik speel zelden singleplayer only games. Kijk, ik hou best van een mooi avontuur, maar ik neem het 't liefst tegen mensen op. Dat doe je dan online, of splitscreen op de bank. Er is niets leuker dan iemand uit z'n plaat zien gaan na een vette goal bij FIFA of een knife kill in Modern Warfare 2 of MAG. Mijn antwoord op deze poll is dan ook volmondig A!


Niks mooier dan een knife kill in Modern Warfare 2, volgens Maarten.



Steven: Ik vind dit best een verrassende uitslag. Maar dan juist de andere kant op. Ik vind 69% SP weinig. Als ik namelijk een game tussen WoW door speel, is het bijna altijd de singleplayer campaign die mij aantrekt. Ik laat de multiplayer mode meestal voor wat het is, om snel terug te keren naar Azeroth. Zeker als je harde cash neerlegt voor een game is de singleplayer wat mij betreft verantwoordelijk voor de meeste speeluren, en dat dat voor nóg meer lezers zou gelden.


Buiten World of Warcraft laat Steven de multiplayer meestal voor wat ie is.

2 KOOP JIJ VAAK / SOMS / NOOIT DLC VAN EEN GAME?

Downloadable content is ook zo'n modegril van de laatste jaren. Sommige publishers zeggen zelfs dat hier het grote geld mee verdiend gaat worden, dat DLC de toekomst is. Nieuwe tracks, nieuwe levels, nieuwe items, een nieuwe mode... alles kun je tegen betaling je harde schijf op gaan trekken.
Maar elk voordeel heb zijn nadeel. Want zorgt DLC er bijvoorbeeld niet voor dat developers hun SP's korter maken (zodat je de rest als DLC moet downloaden) en hoe groot moet een goede DLC qua content nu zijn om waar voor je geld te bieden? Er bestaat momenteel namelijk nogal wat verschil tussen de verschillende DLC's die online staan.
Daarom wilden wij wel eens weten hoe belangrijk DLC voor jullie is.

ANTWOORD

A: VAAK	10,75%
B: SOMS	53,50%
C: NOOIT	35,75%

De uitslag lijkt goed nieuws voor de publishers. Want ruim 60% haalt regelmatig DLC van het net en dat betekent dat DLC levensvatbaar is. Maar 40% doet het dus niet en dat is iets wat niet iedere redacteur begrijpt...



Wouter: Ik vind het toch nog verbazend hoeveel mensen nooit DLC aanschaffen, terwijl er zoveel vette shit te downen is en onze bezoekers best wel progressief zijn. Blijkbaar hangt de ouderwetse gedachte dat als men iets koopt, men graag iets 'in de handen' wil hebben, nog steeds in veel breinen. Kom er overheen zeg ik je!
Ik zelf koop zeer vaak DLC. Ik heb alles van Fallout 3, Oblivion, Dragon Age, Mass Effect 2 en GTA IV binnen gesleept. Zelfs Marvel Ultimate Alliance en Red Faction: Guerrilla heb ik binnengehaald. Ik ben dus helemaal down met DLC en dat zouden jullie ook allemaal moeten zijn!


Wouter heeft alle DLC van Dragon Age gretig binnengehengeld.



Jan: Eind 2009 kwamen dergelijke cijfers wereldwijd al naar buiten en ik ben hier best wel van geschrokken. Het betekent dus dat een groot deel van gamers niet of bijna nooit DLC downloadt. Dat verklaart ook het geringe succes van de Episodic Content voor GTA IV. Onlangs heeft Codemasters besloten helemaal niks meer te doen met DLC voor Operation Flashpoint: Dragon Rising, en dat is drie maanden na release opvallend snel. DLC is dus nog niet de kip met de gouden eieren.

"MEER DAN DE HELFT GEBRUIKT Z'N CONSOLE ALLÉÉN OM MEE TE GAMEN!"


Voor Operation Flashpoint komt geen DLC meer.

Ik zelf download redelijk vaak DLC, en ja, ik zou dat ook doen als ik consument was. Je favoriete games verlengen voor relatief weinig geld. Wat wil je nog meer?



JJ: Ik snap de reactie van de lezers wel. Want hoe vet veel DLC misschien ook is, hoe weet je dat van tevoren? In vrijwel alle bladen staan de 'gewone' games uitgebreid gepreviewed en gereviewed, maar waar vind je de info over DLC? Oké, de DLC van GTA werd uitgebreid beschreven, maar voor de rest is het toch vrij stil rondom downloadable content. Vreemd is dat niet, want we krijgen DLC vrijwel nooit vooraf op een schijfje op de redactie om te reviewen. En dat zal één van de redenen zijn waarom gamemedia het (nog) niet echt oppakken.
Voor de echte acceptatie van DLC is het daarom noodzaak dat we als gamemedia meer met deze content gaan doen. Immers, goede DLC moet een blinde aankoop voor iedereen zijn, want als je een game goed vindt, dan wil je er meer van, toch?


DLC wordt vrijwel nooit gerecenseerd, die van GTA IV was daarop een uitzondering.

3 HOE BELANGRIJK IS DE CO-OP MODE VOOR JE?

De co-op mode is met name sinds het succes van de eerste Gears of War sterk in opkomst. Steeds meer games kun je ook samen spelen omdat developers menen dat samen een avontuur aangaan leuker is dan alles in je eentje doen. Maar is dat ook zo? Ben jij graag sociaal bezig met een of meer vrienden of haat je die shit en knal je liever iedereen als een Rambo af?

ANTWOORD

A: IK KOOP ER SPECIAAL GAMES VOOR	20,44%
B: GEINIG VOOR ERBIJ	65,18%
C: LEKKER BELANGRIJK	14,38%

Het volk heeft wederom gesproken. Co-op is momenteel dus vooral iets voor 'leuk erbij', en (nog) geen knalharde voorwaarde voor de aanschaf. Snappen de redacteuren waarom?



Jeroen: Op zich verbazen deze getallen me niet. Co-op is iets dat langzaamaan groeit in games. Je ziet steeds meer games co-op ondersteunen, of als extra mode of als drop in drop out. Persoonlijk ben ik fan van de drop in drop out variant. Omdat je dan lekker singleplayer kunt spelen en hulp krijgt wanneer jij dat wilt. Ik had dan ook voor B gestemd.
Ik vind de co-op tof zolang het bijdraagt aan een spel en (liefst) geïntegreerd is in de singleplayer ervaring.



Borderlands bevat een co-op met de door Jeroen zo geliefde drop in drop out mode.



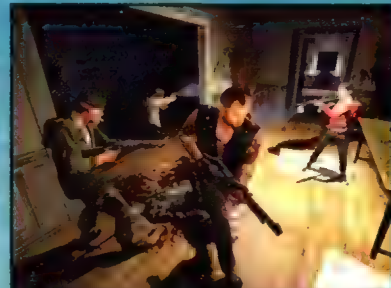
Jan: Dit ligt in de lijn der verwachting. Mensen willen graag samen met een maat spelen, en dat geldt vooral voor shooters. En als je de percentages bij de vraag over de MP bekijkt, is er dus bijna net zo'n grote groep spelers die co-op leuk vindt als de MP. Co-op begint dus langzaam ingeburgerd te raken. Het is gewoon een verlenging van de gameplay om nog een keer de singleplayer door te lopen met een maat.
Zelf twijfelde ik tussen B en C omdat ik toch meer een singleplayer gamer ben. Ik ervaar liever een mooi, meeslepend verhaal in mijn eentje. Er zijn uitzonderingen zoals de co-op modes uit Splinter Cell, maar die zijn er dan ook speciaal voor op maat gemaakt.



Liever singleplayer dan co-op voor Jan, maar er zijn natuurlijk uitzonderingen, zoals Splinter Cell (Chaos Theory).



Maarten: Nou sta ik dus weer met m'n bek vol tanden. Want co-op is hip, en bijna elke developer voelt zich tegenwoordig verplicht om dat in z'n game te rammen. En dan vindt maar twintig procent dat noodzakelijk? Naast multiplayer vind ik co-op minstens zo belangrijk. Ik speel Left 4 Dead 1 en 2 speciaal om samen met een maat van me zombies te schieten. Ik speel zo'n beetje elke co-op game: LittleBigPlanet, Army of Two, Borderlands en zelfs Kane & Lynch! Ik speel zelfs minder goede games als je 't met z'n tweeën kan doen. Dus mijn keuze is een knalhard antwoord A! Foei lezers!



Maarten speelt Left 4 Dead altijd samen met een maat.



Jurjen: Als ik het goed lees, koopt één op de vijf mensen games speciaal voor de co-op mode. Heb ik iets gemist? Ik kan namelijk maar twee moderne games verzinnen die je speciaal voor de co-op zou kunnen kopen: Army of Two en Left 4 Dead. Kijk, als de enquête nou vroeger was gehouden, dan had ik me wel iets bij die score voor kunnen stellen. Want vroeger had je Bubble Bobble, Gauntlet, Super Probotector, Smash TV en vette beat'em-ups als Double Dragon, Final Fight, Golden Axe, Streets of Rage en Battletoads, die je gewoon samenwerkend móést spelen om ze in hun volle glorie te kunnen ervaren. Laat ik eerlijk zijn: ik vertrouw ze niet, die co-op spelers. Of laat ik nog eerlijker zijn: ikzelf ben als co-op speler niet te vertrouwen. Natuurlijk wil ik mijn vriend wel even rugdekking geven terwijl hij vooruit snelt om een mitrailleurnest uit te roken, maar ik vind het eigenlijk net zo leuk om hem tijdens die klus met een bazooka in z'n rug te schieten. Ik kan het zelfs niet laten om tijdens een potje co-op Mario, mijn kinderen in gaten te gooien of die beginnende blagen constant uit beeld te rennen.
Je merkt het al, ik ga zelf voor antwoord B, geinig voor erbij. Geinig voor mij, welteverstaan.



Volgens Jurjen zijn er maar weinig games met een sterke co-op mode. Army of Two is er daar een van.

4 SPEEL JE HET LIEFST MET EEN MANNELIJKE HELD, EEN VROUWELIJKE HELD OF MAAKT HET JE GEEN HOL UIT?

Een test om te kijken hoe geëmancipeerd onze lezers zijn. Want steeds meer games hebben een chick in de hoofdrol. Soms zelfs met een bril op. Maar diggen jullie dat wel, of zijn jullie old fashioned en weigeren jullie met iemand te spelen die geen turbospieren bezit?

ANTWOORD

A: MAN ALS HELD	36,83%
B: VROUW ALS HELD	7,16%
C: MAAKT ME GEEN HOL UIT, ALS HIJ/ZIJ MAAR COOL IS	56,01%

De lezers blijken dus redelijk vrouwvriendelijk, alhoewel ze er ook niet openlijk voor uit durven te komen door sec voor de vrouwelijke held te gaan. Durven de redacteuren hun keuze scherper neer te zetten...



Jurjen: Het spannende van deze uitslag schuilt natuurlijk in het gapende gat tussen antwoord A en B. Aangenomen dat het grootste deel van de respondenten van het mannelijke geslacht is, zou je kunnen concluderen dat het voor hen belangrijk is zich in de hoofdfiguur te herkennen, en dat dit makkelijker gaat als dat een mannetje is. Die 7,16 procent zou het handjevol vrouwen kunnen zijn dat de vraag heeft beantwoord, of misschien zijn het kerels die liever avonden lang tegen een vrouwelijke derrière dan tegen een Spartaanse mannenkont aankijken.
Gelukkig (voor de toekomst van ons land) gaat het merendeel van de respondenten voor het enige zinnige antwoord. Want dat is natuurlijk antwoord C of, in mijn geval, een variant erop: 'maakt me geen hol uit, en cool hoeft hij/zij ook niet te zijn'. Ik bedoel, mijn favoriete personage is Mario, een dikke gast met een blauwe tuinbroek en een porno-snor. Die kun je moeilijk cool noemen.
Toch ken ik ook mijn grenzen, waar het spelpersonages betreft. Een spelpersonage waar ik bijvoorbeeld nooit en te nimmer meer mee wil spelen, is Bubsy, een dom grijnzende kater die begin jaren negentig met veel bombarie werd aangekondigd als 'de nieuwe Sonic'. Het ergste was dat ie kon praten, en dingen riep als 'Hey, I thought I saw Elvis there'. Brrr, niet meer aan denken.



Jurjen's favoriete personage is een dikke gast met een porno-snor.

Wouter: Lekker geëmancipeerd zijn we op PU.nl! Want wat maakt het ook uit, tenzij je een MMORPG speelt? Wat ik me afvraag is of die stemmen voor de chicks daadwerkelijk dames zijn of dat het gewoon dudes zijn die liever naar de bips van een digitale chick kijken.
Mijn keuze hangt er in ieder geval wel van af. We kunnen tegenwoordig in ontzettend veel games een character aanmaken en als ik dan jiggy kan worden met teammates, zoals in titels van BioWare, dan neem ik (eerst) toch wel een dude. Anders maakt het me niet zoveel uit. Is het een third-person game en ga je er toch niet mee online, dan ja, gaat de damesbips regel wel op.

Steven: Dit vind ik niet zo shocking. Veel gamers zijn mannen dus veel gamers geven de voorkeur aan mannelijke personages. Een gedeelte interesseert het niet zo veel, en dat geldt ook voor mij.
Meestal kies ik het geslacht dat er het mooiste uitziet of het stoerst is. Dat kan in veel gevallen een vrouw zijn. Ik heb bijvoorbeeld meer vrouwelijke WoW characters. In Mass Effect daarentegen, waar ik mijzelf meer dan in welke game dan ook verplaats in het personage, speel ik bewust met een mannelijk personage.


Is het een third-person game en gaat hij niet online, dan kiest Wouter voor de damesbips.

JJ: Eigenlijk had ik hier geen antwoord hoeven geven want iedereen weet dat ik voor de spieren ga. Ben best een geëmancipeerde gast, maak netjes schoon thuis, doe de (af)was, maar ik speel vooral testosteron gedreven genres: shooters, sport en racen. En daarin spelen mannen ook in het echt de hoofdrol. En als ik een RPG speel, kies ik ook altijd voor de gespierde warrior. Maar vooral omdat ik geen verstand heb van dit genre en denk dat sterk zijn hier altijd de doorslag geeft. Misschien moet ik toch maar eens een lesje nemen bij Steven of Wouter...


Steven heeft wel iets met vrouwelijke WoW characters.


JJ gaat natuurlijk voor echte mannen in testosteron gedreven games.

5 GEBRUIK JE JE CONSOLE ALLEEN OM TE GAMEN, OF OOK VOOR ALLERLEI ANDERE DINGEN?

Sony en Microsoft schreeuwen om het hardst dat hun console geen exclusief gamingplatform is, maar een heuse multimediamachine waar je ook andere dingen mee kunt doen. Zien jullie dat echter ook zo? Kijken jullie wel eens een DVD op de PlayStation 3 of Xbox 360 of gaan er alleen maar schijfjes in de lade met gamecontent erop...



Voor Jeroen is z'n PS3 ook een fotoalbum.

ANTWOORD

A: IK GEBRUIK MIJN CONSOLE ALLEEN OM OP TE GAMEN	52,91%
B: IK GEBRUIK MIJN CONSOLE OOK VOOR FILMS, MUZIEK, FACEBOOK, ETC.	47,09%

Kijk, dit is nu een mooi half-vol-half-leeg-glas antwoord. Aan de ene kant zal het voor Sony en Microsoft goed zijn te zien dat bijna de helft van de lezers hun console ook voor andere zaken gebruikt. Aam de andere kant is het toch opzienbarend dat meer dan de helft van jullie alleen games speelt op zijn PlayStation 3 of Xbox 360, terwijl beide zoveel meer kunnen. Vinden de redacteuren dat ook?

Jan: Dat de helft van de lezers hun Xbox 360 of PS3 puur gebruikt om te gamen, verbaast me ten zeerste. Waarom geen Blu-ray huren als je toch een PS3 in huis hebt staan? Of even een filmpje downloaden via Zune? Het is zo gebruiksvriendelijk. Ik zelf zou dus absoluut A antwoorden. Mijn PS3 hangt thuis als mediaplayer aan mijn netwerk zodat ik ook in de woonkamer foto's, films en muziek van mijn PC uit mijn kantoor kan bekijken. Werkt perfect!

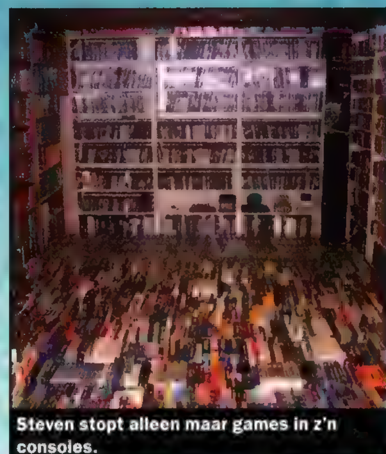


Filmpjes downloaden via de Xbox? Voor Jan bijna dagelijkse kost.

Jeroen: Dit verbaast me. Als je alleen maar games speelt op je console, haal je er dus echt niet alles uit, als je het mij vraagt. Dat is alsof je alleen maar belt met een iPhone, alleen maar práát met je vriendin. Enfin, ik draaf door. Ikzelf doe echt bijna alles met mijn PS3/Xbox 360. Haal echt het onderste uit de kan. Kijk er films op, luister er muziek op (streamen van de PC), ik check er zelfs mijn vakantiefoto's op! Kortom: bizarre uitslag.

Steven: Bijna de helft gebruikt hun console voor meer dan gamen en dat vind ik heel logisch. Ik hoor zelf echter bij de groep die niets anders doet dan gamen op z'n console. Ik heb een PC en mediaplayer voor mijn andere behoeften, dus ik heb mijn consoles daar simpelweg niet voor nodig.

JJ: Of de lezers hebben extreem veel centjes en naast hun console nog een Blu-ray speler, een stereodeck plus een dikke iMac staan, óf pa en ma hebben ze in de huiskamer óf ze zijn gewoonweg dom bezig. Want alhoewel ik wel een stereo, DVD-speler en een dikke PC heb, gebruik ik die nauwelijks meer voor films, muziek en foto's. Waarom constant switchen van kanaal als alles met een of twee aansluitingen gedaan kan worden? Maar ja, moeilijk doen is een hobby in Nederland.


Steven stopt alleen maar games in z'n consoles.



Wie naast z'n PS3 nog een Blu-ray speler gebruikt, doet moeilijk, volgens JJ.



50% korting op=op op de strategy guide, alleen bij aankoop van de game

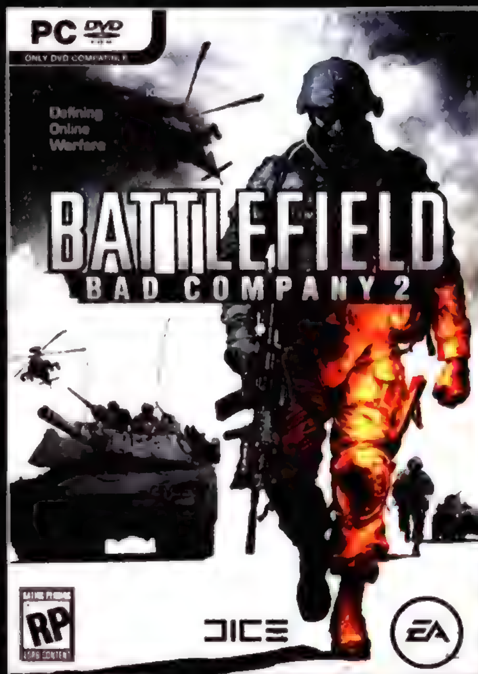
Final Fantasy XIII
verkrijgbaar op PS3 en Xbox360.

nu van ~~49^{99}~~ voor 29^{99}
20 EURO VOORDEEL

PC Ultimate Box Set
9 topgames op=op!



nu van ~~49^{99}~~ voor 29^{99}
20 EURO VOORDEEL



nu van ~~49^{99}~~ voor 39^{00}
10 EURO VOORDEEL

Battlefield Bad Company 2
Ook verkrijgbaar op PS3 en Xbox360 voor 59^{99}



nu van ~~59^{99}~~ voor 20^{00}
40 EURO VOORDEEL

Wii Family Trainer
incl. speelmat
op=op

Kijk voor deze aanbieding in onze filialen of op www.frs.nl

free record shop

OPMARS KOSTELOZE ONLI



JAN EN MAARTEN SPELEN VOOR NOP

Er komen meer en meer serieuze, volwaardige en uiterst vermakelijke online games uit waar je niets voor hoeft te betalen. En dan doelen we niet op die flash games van spelletjes.nl maar volwaardige, groots opgezette games... die dus nog helemaal gratis zijn ook! En als iets gratis is, is Jan er natuurlijk als de kippen bij, maar ook Maarten (vriendin en hypotheek) heeft er steeds meer oren naar. Het duo brengt de meest relevante gratis online games voor jullie in kaart.

GRATIS LIJKT HET TOVERWOORD

Steeds meer traditionele gameontwikkelaars springen op de bandwagon van de gratis online games. Waarom? Omdat de gratis games in potentie een enorme doelgroep hebben en omdat social networking voor velen de kip met de gouden eieren is.
Grote groepen gamers bij elkaar 'op één plek' is zeer interessant voor adverteerders en de microtransactie verdienmodellen werpen eveneens hun vruchten af. Bovendien is het marketingtechnisch heel interessant om informatie te kunnen vergaren van consumenten die veelal dagelijks jouw game spelen.
Voor gamers zijn deze online spellen lekker gebruiksvriendelijk. Een account aanmaken, al dan niet wat software downloaden en spelen maar. En dat dus allemaal voor nop.



80 MILJOEN

Voordat bedrijven als Electronic Arts en 2K Games op deze trein sprongen, gingen andere partijen hen al voor. Bekend is natuurlijk Habbo Hotel, hoe kiddy ook, maar ook de 'grafisch inmiddels volledig achterhaalde' gratis MMO Runescape heeft een belangrijke voortrekkersrol gespeeld. Inmiddels zijn er werkelijk honderden gratis MMO's te spelen die allemaal door middel van microtransacties en reclame kunnen blijven bestaan.
Facebook gaming is echter de allernieuwste trend. Nog voordat 2K Games Civilization V aankondigde, kwam het bericht naar buiten dat er een speciale Facebook Civ game aan zat te komen. Niet zo vreemd gezien bijvoorbeeld het absurde succes van FarmVille op Facebook. Er zijn nu meer dan tachtig (!) miljoen actieve FarmVille spelers op, waarvan ongeveer dertig miljoen iedere dag wel even op hun virtuele boerderijtje actief zijn. Het zijn die miljoenen potentiële spelers waardoor een softwarereus als EA met games als Tiger Woods Online en FIFA Online op de proppen komt. Maar het aanbod is sowieso zeer divers. Zie ook de selectie op de komende pagina's.



QUAKE

id Software's beroemde Quake franchise heeft de laatste jaren zijn glans een beetje verloren maar Quake Live laat zien dat de ontwikkelaar uit Texas het nog niet verleerd is.

Quake Live is niets meer of minder dan met allerlei wapentuig achter elkaar aan rennen in arena's, maar het blijft superverslavend.
Quake Live kent vooraf een skill-training waarna iedereen op zijn eigen niveau kan knallen. Als je gaat spelen worden díe matches gehighlight die het dichtst bij jou in de buurt plaatsvinden zodat niets een soepele ervaring meer in de weg staat.



HATTRICK



Hattrick is een gratis online football manager game die al meer dan tien jaar oud is. Het spel wordt door bijna een miljoen footiefanaten gespeeld.

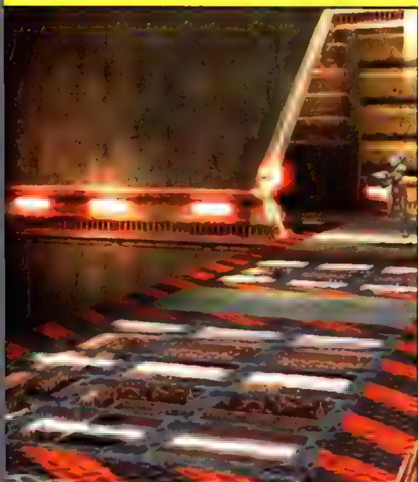
Bij Hattrick doe je niets anders dan bij andere voetbalmanager games, behalve dat het gratis is en door een gigantische community een bloeiend leven leidt.
Als manager van je team bedenk je tactieken en opstellingen en het doel is je team te laten promoveren tot je bijvoorbeeld in de Eredivisie komt. Een goede trainingsstrategie is de sleutel naar succes. Een goede jeugdopleiding is ook niet verkeerd.
Voor een gratis game gaat het behoorlijk diep en de game is extreem verslavend. Ik ken gasten die het al meer dan vijf jaar spelen. Elke dag. Een van de gevaren in dat opzicht is dat je het echt overal kunt checken omdat je niets hoeft te installeren.
Hattrick is dus gratis, maar als je Hattrick Supporter koopt, kan je drie maanden profiteren van kleine extra's zoals je speler een rugnummer geven of bijvoorbeeld extra statistieken opvragen. De spelers die niet betalen worden hierdoor overigens niet benadeeld.
Als je het echt wilt, kun je een nieuwe verslaving starten op: hattrick.org

IE GAMES NIET TE STUITEN

LIVE



Het spel huisvest vijf verschillende modi, te weten Duel (1 tegen 1), Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag en Clan Arena, alsmede variaties daarop zoals Pro variaties of modi met slechts één wapen, geen power-ups etc.
De game oogt aanvankelijk een tikje gedateerd maar daar merk je tijdens het fraggen weinig van. Het gaat supersnel, het geluid is even herkenbaar als overdonderend en de bekende wapens en maps, geënt op de aangepaste versie van Quake III Gold, zullen voor veel gamers als een warm bad aanvoelen. Maar ook voor nieuwkomers is dit een fantastische manier om gratis met de grootheid Quake kennis te maken. Registreren doe je op: www.quakelive.com





NOG MEER GRATIS MMO'S

En dan zijn er natuurlijk nog 1001 gratis MMO's online te vinden. MMORPG.com houdt alle MMO's bij, degene waar je een maandbedrag voor betaalt, maar ook de gratis varianten. Check: **www.mmorpg.com/gamelist.cfm**

FACEBOOK GAMES



Steeds meer mensen spelen games via Facebook, en dan hebben we het echt over tientallen miljoenen! Maarten pakt de drie populairste eruit. Games die je alle drie kunt spelen via facebook.com.



FARMVILLE

In FarmVille ben je een boer. Dat betekent dat je gewas aan het verbouwen bent, daar geld voor krijgt, betere spullen koopt om nog meer gewas te verbouwen en zo doorgaat tot je dus een phat ass farmer bent. Een agrariër. Een boer.
Ik weet niet hoe het met jullie zit, maar ik kijk niet echt heel erg extreem op tegen boeren ofzo. Als dit niet het levende bewijs is dat de hele mensheid toe is aan gamen, weet ik het ook niet meer. Zo'n beetje de halve wereld speelt tegenwoordig dit FarmVille, via Facebook.com.
Als je het al leuk vindt om een boer te spelen en je gewas te laten groeien door het water te geven, dan moet je wel een orgasme krijgen als je een keer een echte RTS of iets dergelijks voor je kiezen krijgt.

MAFIA WARS

Mafia Wars is een game waarin je naam moet maken in de maffia wereld. Dat doe je door simpelweg te klikken in menuutjes en schermpjes en zo missies te doen.
Je krijgt geld, koopt betere wapens en kunt grotere missies aannemen. Met andere woorden: boring shit.
Stel je toch eens voor wat er gebeurt als je die mensen een PS3 met Mafia II erbij geeft... Die krijgen een hartaanval van excitement!

ZYNGA POKER

Pokeren online met nepgeld dat je gratis hebt gekregen, dat is wat Zynga Poker inhoudt. Met ander woorden: je speelt met geld dat geen waarde heeft, waardoor de grootste idioten er aan meedoen.
Stiekem is het eigenlijk nog best een leuk tijdverdrijf. Het enige probleem is dat de hele tafel op elke raise called en mensen totaal onverwacht en onlogisch all-in gaan... omdat het toch niet erg is als je verliest.
Het briljante achter deze game is dat je achievements kunt halen (bijvoorbeeld bij Full House) en dit ook vermeld wordt op je Facebook-pagina. Dat heeft casual-game ontwikkelaar Zynga reteslim aangepakt. Daarnaast krijg je ranks (Bijvoorbeeld 1 Miljoen Poker Pro) naarmate je meer geld hebt verdiend en zie je precies wie van je vrienden meer geld heeft dan jij. Je begrijpt dat er niet veel meer nodig is om een onderlinge competitie op te starten.





BATTLEFIELD HEROES

Battlefield Heroes is de cartoon shooter van DICE, de studio achter de immer uitdijende Battlefield franchise.





De ontwikkeling van Battlefield Heroes ging met horten en stoten en de release werd meerdere malen uitgesteld; toch draait dit funny third-person schietspel nu al een tijdje en zijn er inmiddels een miljoen geregistreerde gebruikers. Hoeveel er daarvan nog daadwerkelijk actief zijn, blijft gissen. Bovendien heeft men veel kwaad bloed gezet door het pricing model voor microtransacties zo drastisch te veranderen dat gamers die gratis speelden, wel degelijk minder voordeel genoten ten opzichte van spelers die wel betaalden. Oké, voor een paar dollar heb je al een leuk wapen of geinige outfit maar het is wel een beetje tegenstrijdig met het 'gratis Battlefield' principe.
Toch blijft het een grappige game voor even tussendoor waarin de actie komisch in beeld komt en de twee strijdende partijen, The Royal Army en The National Army, heerlijk overdreven de Britten en de Duitsers parodiëren.
Ook blijft DICE de game veelvuldig van nieuwe content voorzien. Zo konden spelers recentelijk los gaan als tekenfilmachtige vampieren en weerwolven, als knipoog naar de Twilight films.
Toch is, zo schat ik in, BH niet het grote succes geworden wat EA en DICE er van verwacht hadden, maar je moet het zeker een keer proberen want het blijft oprecht funny om te spelen, als is het maar voor een paar weekjes:
www.battlefieldheroes.com



FIFA

Electronic Arts is ermee begonnen met de Tiger Woods PGA Tour serie: gratis spelen vanaf zo'n beetje elke computer die er bestaat. Waarom zou EA dat doen? Dan koopt toch niemand die game meer op de Xbox 360 of PS3?

EA wil een nieuwe doelgroep aanboren. Het idee is om mensen te bereiken die geen console hebben, maar wel elke dag een kwartiertje willen gamen. Op een casual manier, zonder de drempel te hebben dat ze een spelcomputer aan moeten





RUNES OF MAGIC

"EN DAT DUS ALLEMAAL VOOR NOP!"

Er zijn inmiddels zoveel gratis MMO's dat je door de bomen het bos niet meer ziet. Runes of Magic valt echter om diverse redenen positief op.

Runes of Magic is een MMORPG waar aandacht aan is besteed. Het speelt niet in een of ander snel in elkaar geflanste MMO wereld, maar de makers hebben een even mysterieuze als interessante wereld geschapen (Tobrea) waar het goed toeven is.
In die wereld zijn bijzondere artefacten te vinden; de zogenaamde Runes of Magic. Deze hebbedingetjes kun je combineren om zo unieke en sterkere magische krachten te krijgen.

CLASSES

De game is behoorlijk uitgebreid, waarbij je zes verschillende primaire classes kunt combineren met secundaire classes, om zo verschillende specialiteiten in te kunnen zetten. Dit dual class systeem is erg interessant. De zes primaire classes zijn Warrior, Scout, Rogue, Mage, Priest en Knight maar vanaf level tien kun je dus een tweede klasse toewijzen aan je personage. Dit personage kun je behoorlijk vrij ontwerpen waarbij ook de borstkas, borsten en heupen naar voorkeur groot en klein kunnen worden gemaakt.

MICROTRANSACTIES

De game kent microtransacties. Met echt geld kun je diamanten aanschaffen en allerhande aankopen doen zoals meubels voor je huis, een paard of het pimpen van je personage.
Het is duidelijk dat de makers achter Runes of Magic goed naar World of Warcraft hebben gekeken. Het vrolijke kleurenpalet, de interface, de opdrachten en de grafische stijl doen heel erg aan WoW denken. Maar hé; WoW kost maandelijkse pecunnia en RoM niet. Daarbij steekt de gameplay zeer onderhoudend in elkaar en kun je hier weken zoet mee zijn.
Hier meld je je aan:
www.runesofmagic.com/nl/freetoplay/index.html



ONLINE

schaffen, die aan moeten sluiten en er echt voor moeten gaan zitten. Gewoon effe in de pauze op het werk, of vlak voor het eten iets te doen hebben.
En zo gemakkelijk zou het dus met deze hele nieuwe 'Online' reeks moeten gaan. Want naast Tiger Woods lanceert EA deze zomer als tweede game FIFA Online.

MANAGER COACH

FIFA Online heeft dezelfde insteek als Tiger Woods Online, maar dan met een veel leukere sport natuurlijk! Ook deze game wordt niet zwaar voor je PC, maar je moet wel eerst een gigabyte downloaden voordat je aan de slag kunt. Het is dus niet zo dat je effe snel op de computer van je schoonmoeder kunt checken of er nog spelers te koop zijn.





In FIFA Online ben je de manager en de coach van een voetbalteam. Je start met een aantal spelers, kunt nieuwe kopen, en zo sla je de bekende weg in. Je speelt wedstrijden, coacht je team, zorgt dat je wint en uiteindelijk heb je een band met je manschappen waarvoor je elke dag inlogt om wedstrijdjes te spelen en alles in de gaten te houden.
Anders dan bij FIFA op de consoles kun je gewoon het WK, de competities en zelfs de Europese leagues spelen. Ze houden zich niet in, daar bij EA Sports, want zoals Peter Moore zegt: "dit is de toekomst van de game-industrie, en nog maar het begin van wat er komen gaat."

GRATIS FOOTIE RPG

Er zitten een soort van RPG elementen in FIFA Online. Aan wedstrijden zijn namelijk uitdagingen verbonden. Met elke wedstrijd die je speelt (of je nu wint of verliest) verdien je uiteindelijk wel iets. Zo kun je bijvoorbeeld een armbandje scoren waar defence statistieken op staan. Dat betekent dat als je die aan Kew Jaliens geeft, hij zich misschien nu een keertje niet door de benen laat spelen. Zo'n attribuut is maar beperkt houdbaar, dus je moet die handel goed getimed inzetten.
Je kunt de game met één hand spelen als je dat wilt. FIFA Online is helemaal met de muis te besturen, maar je kunt er ook een gamepad op aansluiten.
Het mooiste van dit allemaal is natuurlijk dat de game helemaal gratis is. Hoe EA dan poen verdient? Bepaalde extra's kosten geld, maar die heb je niet nodig voor de game zelf. En door die ingame aankopen wordt je team ook niet sterker. Er blijft gelukkig dus balans tussen mensen die er geen geld aan uitgeven en spelers die dat wel doen.

ALT-TAB ONTSLAG

FIFA Online is lekker hangen in een lobby, een beetje chatten met je tegenstanders, wedstrijdjes spelen en ondertussen een topteam neerzetten. Ik zie het wel zitten hoor. Heerlijk. Ik wacht alleen op het eerstvolgende nieuwsbericht waarin staat dat er een dude ontslagen is omdat ie zat te alt-tabben op z'n werk. Want dat gaat geheid gebeuren. Meer info op: http://fifa-online.easports.com/



OOK LEUK

Tot slot nog een paar vermeldingen van gratis Online Games die zeker de moeite van het uitchecken waard zijn.





FREE REALMS

Sims meets World of Warcraft voor kids. Cute vormgegeven, zeer laagdrempelig. Steven's dochtertje opent binnenkort een account.

www.freerealms.com

LEAGUE OF LEGENDS

Een gratis RTS geïnspireerd op de Defense of the Ancients map van Warcraft III: The Frozen Throne. De game ademt dan ook een hele dikke Warcraft III vibe uit. Waar wacht je op? Gratis downloaden deze shit!

www.lol-europe.com





FALLEN EMPIRE: LEGIONS

Herinneren jullie je Tribes nog? Deze game doet daar heel erg aan denken. Knallen met Mechs met jetpacks in grote open levels.

www.instantaction.com

WAR OF LEGENDS

Een heuse MMORTS met als decor de eeuwenoude Chinese mythologie. Als Lord controleer je een Kingdom dat je uitbouwt terwijl je ondertussen legers traint. Duidelijke Civilization en Age of Empires invloeden. Leuk!

waroflegends.jagex.com/index.ws





DRAGONICA

Een sidescrolling MMORPG die super Japans en aaibaar is vormgegeven. Alleen al voor de vrolijke personages en lieve monstertjes zeker de moeite waard.

http://en.dragonica.gpotato.eu

WIJ KOPEN JE GAMES





ONTVANG EEN WAARDEBON VAN **€ 30** PER STUK









ONTVANG EEN WAARDEBON VAN **€ 20** PER STUK









ONTVANG EEN WAARDEBON VAN **€ 25** PER STUK

*Vaste overname prijzen gegarandeerd t/m 10 april '10 - Games dienen compleet en in goede staat te zijn - Game Mania behoudt het recht om games te weigeren - Volledige voorwaarden in de store of op www.gamemania.eu/inruilvoorwaarden.

GAME MANIA BIEDT JE MEER!

GAME MANIA®
GAMES | CONSOLES | ACCESSOIRES

Nu meer dan 70 stores: www.gamemania.eu

REVIEWS

KRATOS

Afgelopen maand mocht ik er nog niets over laten weten aan de buitenwereld, en ik wilde het zo graag. Ik móest er over twitteren, maar kon niet anders dan vaag blijven. Het ging allemaal om God of War III, en eindelijk mag ik het zeggen, ja ik mag het zeggen: jongens, wat een ongelooflijk vette game! Waarschijnlijk ben jij daar inmiddels ook achter of heb je de PU opengeslagen voor je liggen terwijl je de game even hebt gepauzeerd om op adem te komen.
Man, wat is die game bruut en bloederig! Voor de review heb ik God of War III natuurlijk helemaal uitgespeeld. Om meteen daarna door te gaan met GoW Chains of Olympus voor de PSP en nadat ik die tot een goed einde had gebracht, begon ik aan de Ultimate Collection.
En ik kan jullie nu al vertellen dat wanneer ik die twee games heb uitgespeeld, ik gewoon nóg een keer in God of War III duik. Waarom? Gewoon omdat het kan natuurlijk.



BOEIENDE BELEVENIS

Als jullie regelmatig PU.nl checken en weleens mijn inmiddels vaste maandelijkse rubriekje "Bladeren met Ed" gezien hebben, weten jullie al zo'n beetje wat je na dit reviewblad mag verwachten (en dat ik een nogal hoog stemmetje heb ☺).
De vraag is of we in die rubriek op PU.tv, op deze manier door moeten gaan met het opsommen van wat er in het aankomende nummer te genieten valt. Maarten, die zo'n beetje de regisseur van het geheel is, denkt dat het leuker zou zijn als ik, al bladerend, me wat meer focus op de opmerkelijke voorvallen die zich tijdens de productie hebben voorgedaan. Wellicht hebben we al voor die nieuwe insteek gekozen voor de voorbeschouwing op het nummer dat je nu in handen hebt, en dan moet je ons op de site maar eens vertellen of je het een verbetering vindt of niet.
Voor één ding hoef je in ieder geval niet bang te zijn, en dat is dat er bij die nieuwe insteek niet voldoende stof zou zijn om het over te hebben. Elk nummer gebeuren er namelijk genoeg dingen waar niemand van tevoren rekening mee had gehouden. De ene redacteur vergeet een memorystick met al het beeld, de ander heeft bij het boksen z'n hand geblesseerd waardoor hij tikt met de snelheid van een koeienembryo op sterk water, of er blijken advertenties onverwacht niet door te gaan waardoor we plotseling nog meerdere pagina's moeten vullen met allerlei last-minute shit.
Zomaar een paar recente voorbeeldjes die me spontaan te binnen schieten en mijn werk even stressvol als gecompliceerd maken, maar er tevens voor zorgen dat het vervaardigen van de PU elke maand weer een hele boeiende belevenis is.



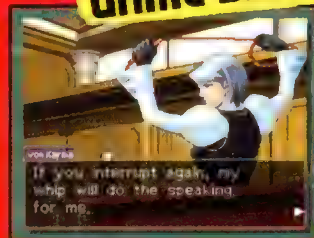
TOPSCORE



GOD OF WAR III

"DEZE GAME ZAL NIET SNEL OVERTROFFEN WORDEN."

GAME DIE NIE KOMT NIE



ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

"SPREEK IK MET DE POLITIE? IK WILDE AANGIFTE DOEN VAN EEN VERMISSING."

MARIO KART GAME VAN DE MAAND

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

"UITEINDELIJK MAAKT HET NIET UIT WELKE POPPETJES ER IN DE KARTS ZITTEN."



SUSHI GAME VAN DE MAAND



YAKUZA 3

"PUUR EN ALLEEN VOOR DE JAPANSE MARKT GEMAAKT."

GOD OF W

Nadat Jeroen met Dante de Hel had overwonnen, snakte hij naar meer. Meer bloedvergieten, meer brute actie, meer epische shit. Zou God of War III zijn honger kunnen stillen?

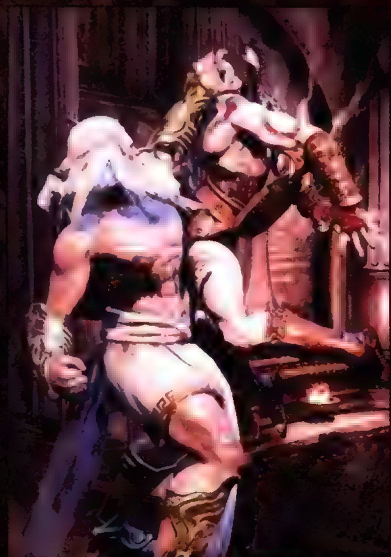
De eerste minuten van een game zijn wat mij betreft cruciaal. Die eerste minuten moeten je grijpen, om je niet meer los te laten. God of War III is in dat opzicht de overtreffende trap van alles wat ik op dat gebied tot nu toe heb meegemaakt. De openingsscène grijpt je bij de strot, slokt je op en spuugt je pas weer uit als de eindcredits voorbijrollen.

IJZERSTERKE OPENING

Het originele God of War opende op een schip, waar Kratos het op moest nemen tegen een gigantische Hydra.
In het tweede deel zorgde Athena er voor dat de Spartaanse veldheer een gigantisch tot leven gewekt bronzen beeld moest bevechten. Twee openingsscènes die je onderdompelden in de actie, je vastpakten en niet meer loslieten.
God of War III overtreft de eerste twee games, door te beginnen waar God of War II eindigde: op de rug van moeder aarde, de titaan Gaia, terwijl zij de berg Olympus beklimt. Het is een fantastisch schouwspel om de gigantische titaan de berg te zien beklimmen terwijl Kratos op haar schouder meereist en tegelijkertijd de demonen die op haar lichaam landen verpulvert. We mogen wel spreken van een epische opening met de hoofdletter 'e', want de actie gaat maar door. Zeker wanneer Poseidon zich ermee gaat bemoeien en Gaia aanvalt met een soort waterige tentakels bestaande uit paardenhoofden en krabbenpoten. Kratos bevecht deze tentakels al klimmend, op zijn kop hangend of gewoon rechttoe rechtaan om het daarna uiteindelijk tegen de God der zee zelf op te nemen.

"DE ACTIE IS ZOOOO DIK".

Het is overweldigend en net wanneer je klaar denkt te zijn, en het gevoel hebt alles gezien te hebben, krijg je nog eens een dikke brute finish voor je kiezen die zijn weerga niet kent.
De toon is met die eerste minuten gezet want de game gaat gewoon op dit niveau door! Je zult maar heel sporadisch even op adem kunnen komen. De actie is zoooo dik, en het gevoel dat je na afloop overhoudt, is er eentje van totale voldoening.



Zo zou ik er dus uitzien, als ik m'n haar zou laten groeien...

KRATOS HEEFT GEVOEL

Tijdens je gevechten op de schouders van Gaia, merk je dat Kratos al zijn krachten uit deel twee nog bezit. Maar al snel zullen die krachten je, Metroid stijl, worden ontnomen. Het enige dat er vervolgens op zit, is weer van die rode orbs verzamelen om je wapens, en dus je moves, mee up te graden.
Maar genoeg over de opening, dat is natuurlijk niet meer dan het topje van de ijsberg: het overweldigende gevoel is er om te blijven en niet



GOD OF WAR COLLECTION

Mocht je nog nooit een God of War game gespeeld hebben, dan kun je de God of War Ultimate Edition proberen te scoren. In deze veel te dure doos zit, naast wat artbooks en ingame skins, ook de Ultimate Collection, bestaande uit een Blu-ray schijfje met daarop God of War I en II, geheel geoptimaliseerd in HD.

AAAAAARGH, IK BEN ZWAAR VERMINKT, EN DAT NOG WEL OP MIJN VERJAARDAG!

HAHAHA, DAN HEB IK HIER JE VERJAARDAGSSTAART!

AR III

JEROEN IS HELEMAAL VOLDAAN



meer weg te gaan. De game sleurt je van de ene overweldigende gebeurtenis in het andere fantastische moment. Waarbij de scène met Gaia zoals gezegd slechts een voorbode is van wat je te wachten staat. Kratos zoekt de shit weer eens helemaal zelf op, want de man is uit op wraak! Zeus moet dood en het maakt Kratos niet uit wie of wat er in zijn weg staat, hij gaat er dwars doorheen. Hoewel... in dit derde deel zien we ook dat Kratos ergens diep van binnen een gevoelig iemand is. Verwacht geen zoetsappig gezwijmel maar er komt een moment dat Kratos een beetje uit zijn rol van nietsontziende killer valt. Maar wees gerust; het overgrote deel van de game is de moordlustige veldheer natuurlijk weer de bloeddorstige Ghost of Sparta die demonen onthooft alsof het wijnkurken zijn.

LEEUWENVUISTEN

De actie in God of War III is nog een stuk bruter en bloederiger dan die uit de eerste twee delen. Dacht je dat de onthoofding van Helios smerig was, dan staat je nog heel wat te wachten...
Dit keer heb je overigens niet alleen je zwaarden aan kettingen, de Blades of Exile, tot je beschikking; Kratos bezit nu vier verschillende wapens die meer als een soort stances fungeren. Voor lompe actie van dichtbij gebruik je je (leeuwen)vuisten, komen de vijanden in grotere groepen dan zijn je Blades of Exile nog steeds het meest geschikt. Wat de andere twee wapens zijn, moet je zelf maar uitvissen; het zou zonde zijn dat nu al te verklappen.
Naast je primaire wapens zul je ditmaal ook vier secundaire wapens bezitten, waarvan de pijl en boog en het hoofd van Helios al in de demo's getoond zijn. Nieuw daarbij is dat de wapens een soort van munitiebalk hebben die zich onder je gezondheids- en magiebalk bevindt.
Het toffe van de primaire en secundaire wapens is dat je razendsnel on the fly kunt wisselen van wapen waardoor de gevechten een stuk dynamischer aanvoelen.
En alsof die wapens nog niet genoeg zijn, heb je ook nog het zwaard van Olympus tot je beschikking dat in dit deel fungeert als Rage mode. Heb je jouw rage gevuld, door zoveel mogelijk tegenstanders te doden, dan kun je het zwaard activeren. Het scherm toont dan alleen nog de kleur rood en je kunt wel raden wat voor een dramatisch effect dat heeft op de beelden als het bloed rijkelijk in het rond sproeit.

HEERLIJK LOMP

God of War III voldoet aan alle verwachtingen. Het levert precies waar je op hoopt: brute actie met een hoop gore. Puzzels zijn er om rustmomenten te creëren, niet om je grijze massa eens flink aan het werk te zetten. Daar is dit geen game naar. Deze game draait om actie, keiharde en op sommige momenten heerlijk lompe actie.
Alles wordt fantastisch in beeld gebracht en dat levert heel wat onvergetelijke momenten op. Momenten die ik hier natuurlijk niet met je ga delen want die wil je zelf ervaren, zelf beleven, zelf als eerste zien.
Dus... waarom ben je in godsnaam deze review nog aan het lezen!? Moet je niet heel rap naar de winkel om deze game te scoren? Schiet op, waar wacht je nog op!





In een ander leven had Kratos vermoedelijk bij de klantenservicebalie van de V&D gewerkt.



SEKS MINIGAMES

Een God of War game zonder seks minigame is geen God of War game, dat kunnen we inmiddels wel stellen. De toon werd natuurlijk gezet in het eerste deel met twee wulpse dames op een bed en een rammelende kelk. Waarna deel II het nog eens dunnetjes overdeed met twee dames en een spuitende Manneke Pis, en ook op de PSP was zo'n minigame te vinden met twee kreunende dames en een kandelaar (zie screen).
En ik kan jullie geruststellen: ook in dit derde deel is een seks minigame aanwezig, en zelfs eentje die wat mij betreft alle eerdere overtreft. En dat is vooral te danken aan de dame waarmee Kratos het bed deelt...

CONCLUSIE

Episch en overweldigend! Deze game zal niet snel overtroffen worden



JEROEN

SCORE 98

Na een uurtje of negen zul je de game wel uitgespeeld hebben. Waarna er nog genoeg te doen en te bekijken valt.

GOD OF WAR III
PS3
SONY SANTA MONICA / SCEB
1 SPELER
OUT NOW

18



METRO 2

Reizen met de metro is volgens Jan zowel een vloek als een zegen. Het vervoermiddel brengt je snel van A naar B maar de met chagrijnige passagiers volgepropte, naar pis stinkende wagons zijn allesbehalve een pretje om in te vertoeven. Het zijn echter luxueuze pleziertochtjes vergeleken met de reis die je aflegt in Metro 2033...

Ronddolen in donkere gangen kan je een ongemakkelijk gevoel geven. Ronddolen in donkere gangen terwijl je weet dat er op elk moment een reusachtige hongerige mutant je kan bespringen, is andere koek. Ronddolen in donkere gangen die overblijfselen zijn van een metrostelsel onder Moskou waar de depressieve sfeer langs de gebarsten, radioactieve tegeltjes sijpelt, is al bijzonder. En als je ronddoolt in die donkere gangen vol hongerige mutanten en radioactiviteit, in de wetenschap dat je zuinig om moet gaan met je kogels omdat munitie je enige betaalmiddel is, dan hoef ik je niet meer te vertellen dat Metro 2033 een buitengewone shooter is.

> "EVEN BOEIEND ALS ZENUWSLOPEND."

GEVAAR VAN MUTANTEN EN MENSEN

Metro 2033 is gebaseerd op het gelijknamige boek van de Russische auteur Dmitry Glukhovsky die inmiddels in eigen land een gevierd schrijver is. De game volgt trouw het verhaal waarbij we de ondergrondse metrowereld door de ogen van hoofdrolspeler Artyom zien. En die wereld ziet er mistroostig uit. Bovengronds is zowat alles verwoest door een nucleaire oorlog, onder de grond hebben de overlevenden minigemeenschappen gevormd rond de metrostations. Niet dat er nog metro's rijden; je verplaatsen van A naar B gaat lopend, kruipend of met provisorisch in elkaar gezette voertuigjes. De wereld van Metro 2033 is bovendien levensgevaarlijk want mutanten liggen overal op de loer in de vorm van enorme rat-achtige wezens, demonische vleermuizen en bijtgrage monsters die lijken op doorgefokte pitbulls. Ondertussen vechten ook de overlevende mensen een onderlinge strijd uit. Naast de neutrale metrostations zijn er stations bezet door met elkaar concurrerende en machtsbeluste fascisten, communisten en roversbendes. Een nachtelijk ritje met de metro naar Spangen of de Bijlmer lijkt een gezellig schoolreisje vergeleken met de shit die je ondergronds in Metro 2033 tegenkomt.



RUSSISCHE TAALOPTIE

De game is vertaald in het Engels maar je hebt tevens de optie om de game in het Russisch te spelen met Nederlandse ondertiteling. Dat laatste wil ik je absoluut aanraden. Het versterkt de sfeer en geeft de game nog meer authenticiteit mee.

SCHIETEN IS WERKEN

Weliswaar heb je de nodige wapens tot je beschikking, maar zeker in het begin van de game geven die je nog allerminst een gevoel van zekerheid. Voor je het goed en wel door hebt, zit je in een soort mijnkarretje en word je belaagd door mutanten waartegen je wapens maar net opgewassen zijn. Pas wanneer je flink wat kilometers in de tunnels hebt afgelegd, krijg je een AK-47 in handen en dat voelt op dat moment alsof je een rocketlauncher in bezit krijgt. De shootouts zijn dan ook een van de sterkste onderdelen van Metro 2033. Met een run & gun speelstijl red je het niet; ieder gevecht voelt als werken, en een goede afloop zorgt voor trots en enorme opluchting. Tussen intense momenten enerzijds en verkennen en reizen anderzijds, zitten soms opvallend lange perioden die je wellicht saai zou kunnen noemen, ware het niet dat 4A Games op deze manier de tijd neemt om de ondergrondse wereld op sublieme wijze tot leven te wekken. De mannen, vrouwen en kinderen die leven in vervallen hutjes, de handel die er gedreven wordt, de muziek en de kroegen waar mensen hun problemen trachten te verdrinken... het draagt enorm bij aan de sfeer. Maar te midden van al die somberheid valt er ook nog te lachen om


Zo'n apparaatje heeft mijn tandarts ook. En als hij 'm opzet, ziet ie ook de meest smerige en angstaanjagende dingen.


Ergens diep onder de grond leefden nog twee Duitsers die niet wisten dat de Tweede Wereldoorlog al lang was afgelopen.



033

JAN OVERWINT Z'N TUNNELVREES

DIRECT X11
Ik heb de game op de PC en Xbox 360 gespeeld en beide versies staan hun mannetje. Toch is de PC versie grafisch de bovenliggende partij, helemaal omdat je met de laatste generatie 3D kaarten aanspraak kan maken op de nieuwste snufjes van Direct X11. Daarnaast maakt de PC versie ook gebruik van NVidia 3D Vision support en PhysX. De echte kenners weten dan genoeg.



de zwarte humor van de aanwezige Russen. Luister bijvoorbeeld eens naar het gesprek dat de Russische soldaten met elkaar hebben voordat ze gaan vechten tegen de fascisten, terwijl jij verscholen ligt in het bagageruim van een treintje. Op zulke momenten tovert Metro 2033 zelfs een grijns op je gezicht.

AFSTRUINEN & LOOTEN
Essentieel voor de gameplay is het gegeven dat je alles in de speelwereld betaalt met kogels. Met kogels koop je andere munitie en het inruilen van je wapen inclusief volle magazijnen, levert je weer een beter wapen op.
Maar je hebt slechts beperkte mogelijkheden om op markten beter wapentuig te scoren, en maak je ergens een verkeerde keuze, dan kun je niet meer terug want de game is zo rechtlijnig als een liniaal.
Vanwege de waarde van en de schaarste aan kogels is het noodzaak er zuinig mee om te gaan. Vaak is het dan ook slimmer om olielampjes uit te blazen en je (menselijke) vijanden met (werp)messen te lijf te gaan dan ze te beschieten.
Ook voor health packs en filters voor je gasmakers dien je de omgevingen goed te onderzoeken. Bovengronds kun je namelijk alleen met een gasmasker overleven.

FATAAL
Metro 2033 laat wel wat steekjes vallen. Zo zijn er slordigheidjes als vijanden die blijven plakken tussen objecten of lijken die in de lucht blijven zweven. Ook vertoont de A.I. van de vijand soms rare kuren; dan zie je dat ze ineens getriggerd worden omdat je net die ene centimeter te dichtbij komt. Af en toe is het ook niet duidelijk wat je precies moet doen en waarom je nu precies af gaat. Een bom die aan een paaltje bevestigd is, licht in vrijwel alle shooters fel op, maar in Metro 2033 niet; daar ben ik dus eerst tien keer langs gerend.



En dan is er de balans van de wapens. Hoe verder je in de game komt, hoe dikker de wapens worden maar dat zie je niet altijd terug in de manier waarop je vijand neergaat.
En het gehannes omdat herladen niet altijd automatisch gaat, leverde ook wel eens frustratie op.
Aan de andere kant is dit ook de charme van Metro 2033. Het is geen gelikte shooter waarin je binnen no time over het meest krachtige wapenarsenaal beschikt. Ieder gevecht is peentjes zweten en overleven. Met vallen en opstaan strompel je door de game om uiteindelijk een heel groot mysterie op te lossen. Dit is het mysterie van de bovennatuurlijke Dark Ones waar Artyom immuun voor is. Hier heb ik bewust weinig over verklapt want dat zou echt fatale spoilers opleveren, maar de flashbacks, F.E.A.R.-achtige visioenen en geestverschijningen, houden je de hele game op het puntje van je stoel. Je blijft gissen hoe het nu precies zit…

RONDSPOKEN
Metro 2033 weet een unieke, bij vlagen depressieve sfeer neer te zetten en combineert survival horror, stealth en FPS op een fraaie manier.
Soms toont de game wat klunzige foutjes en de hoge moeilijkheidsgraad in combinatie met de schaarste aan munitie zal voor velen even wennen zijn, maar Metro 2033 levert een unieke ervaring die nog heel lang in je hoofd zal blijven rondspoken.
Dit is allesbehalve een doorsnee shooter en alleen al daarom raad ik hem iedereen vurig aan.



CONCLUSIE
Metro 2033 is een bijzondere game. De sfeer grijpt je bij de keel en de unieke setting is fantastisch tot leven gewekt. De shooteractie had nog wel wat meer impact mogen hebben, maar overall heb ik een even boeiende als zenuwslopende tijd gehad in de Russische ondergrondse.



SCORE 88

Na zo'n elf uur dolen, zul je de eindcredits moe maar voldaan voorbij zien komen.

METRO 2033
PC / XBOX 360
4A GAMES / THQ
1 SPELER
OUT NOW

18



MOTOGP 09/10

Als er één genre last heeft van het melkie-melkie syndroom, dan zijn het de sportgames wel. Elk jaar betaal je weer de volle mep voor een paar nieuwe shirts en broekjes... Toch, JJ?

De nieuwe MotoGP heet MotoGP 09/10. Lees die titel even goed en laat het op je inwerken. Want waar ik normaal nog geen halve zin wil vuilmaken aan de naam van een game, daar besteed ik er hier een complete alinea aan. Want, hoe gek het ook mag klinken, het echte nieuws zit hem dit keer niet in de gameplay of besturing, maar in de titel!



UITMELKERIJ

Als geen ander genre worden sportgames tot op de laatste druppel uitgemolken, althans de sportgames met een officiële licentie. Licentie-based games simuleren immers de werkelijkheid en kunnen de sport dus niet zomaar veranderen. Waardoor je, zoals de realiteit het voorschrijft, elk jaar weer min of meer dezelfde voetbal-, basketbal-, honkbal- of motorsportgame krijgt, met iets betere graphics en een up to date spelersrooster. Waar je weer braaf 60 euro voor neertikt.
Het melkie-melkie gevoel irriteert vooral als de game matig is. Bij FIFA 10 hoor ik er niemand over, bij PES weer wel. Of bij NBA Live 10. En MotoGP had er vroeger ook veel last van. Het was steevast dezelfde game, met dezelfde modes (Tim Trial, Championship, Single Race), maar met nieuwe coureurs. Blijkbaar heeft Capcom daarvan geleerd, want MotoGP 09/10 doet iets wat maar weinig anderen in de bizz doen: dikke content gratis weggeven...

GOED NIEUWS

MotoGP 09/10 is namelijk precies wat de titel zegt. Als je de game nog deze maand opstart, krijg je het hele seizoen 2009 voor je kiezen met alle rijders en de banen van de 125CC, 250CC en de MotoGP erin. Maar als het seizoen 2010 start, dan is daar opeens een GRATIS update die alle nieuwe rijders, de nieuwe motoren en de eventuele aanpassingen aan de circuits op je harde schijf zet.
Mag ik Capcom effe loven voor deze geste. Want hoe makkelijk was het geweest om een maand of drie geleden MotoGP 2009 op de markt te knallen en dan later dit jaar MotoGP 2010. Goed nieuws voor de fans dus.

EXTRA CONTENT

En die fans gaan deze MotoGP willen, want niet alleen ziet het spel er grafisch prima uit, de animaties zijn ook oké (zolang de coureurs op de motor zitten, want crashes zijn treurig), de boel stuurt prima (en als je het opfuckt heb je altijd nog de modieuze rewind-knop) en men heeft met een Career mode met wat RPG/management invloeden (werk jezelf naar de top, je stelt je hele team samen, je scoort (min)punten met inhalen, sturen of botsen) plus een Arcade mode, wat extra content aan het spel toegevoegd.



Sinds de Winterspelen noemen ze die betonnen muren rechts 'rodelaartjes'.

GEEN GOUD

Dat MotoGP geen Gold Award krijgt, komt doordat het geluid niet top is, de A.I. je vaak heel hard van de motor af rijdt, sommige kwalificaties erg vreemd verlopen (ik word ingehaald, maar zet wel snelste tijd neer?) en de vormgeving en uitwerking van het spel wat tam is.
Maar ben je gek van Rossi of Pedrosa, dan is dit je game... die over een paar maanden spontaan zal veranderen in een andere game. Hoe vet is dat!

JJ ZIET EEN HOOPVOLLE ONTWIKKELING


Omdat z'n aambeien weer opspeelden, zat hij ook op de rechte einden half naast z'n zadel.

BROMMERTJES

Kijk, ik heb alle respect voor die lichtgewichten die zich op een 125 of 250CC zetten en Assen afjakkeren, maar ik speel MotoGP voor de MotoGP. En dat die dan alleen speelbaar is als ik eerst die twee brommerklassen uitspeel, dat vind ik dus niet zo fijn!!!

> "EEN GAME DIE SPONTAAN ZAL VERANDEREN IN EEN ANDERE GAME."


Hij was vroeger wielrenner en nog steeds vraagt ie uit gewoonte om z'n ploegleiderswagen.

CONCLUSIE

MotoGP is een lekkere game voor de motorracefans. De rest heeft er weinig aan. Dat je seizoen 2010 er later dit jaar gratis bij krijgt, is een pluspunt dat ik graag bij andere sportgames terug wil zien.


JJ

SCORE **84**

Omdat je de 125 en 250CC moet unlocken voordat je met Rossi mag knallen, ben je wel een dag zoet met het spel. Daarna lonkt het online motorgeweld.

MOTOGP 09/10
PS3 / XBOX 360
CAPCOM
1 - 8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW



YAKUZA

Films met Japanse gangsters zijn niet moeilijk te vinden, maar wat games betreft beperkt het aanbod zich slechts tot één serie: Yakuza. Steven bekeek of de overstap die deel 3 maakt naar de PS3, geslaagd genoemd mag worden.

Het is natuurlijk wel een beetje vreemd om aan de review van Yakuza 3 te beginnen, terwijl ik vorig jaar op de Tokyo Game Show al een vooruitblik op Yakuza 4 heb gekregen! Maar gezien de aard van deze serie is het wel te begrijpen dat de reis naar de Westerse wereld de nodige tijd in beslag neemt. Oorspronkelijk was Yakuza gericht op de volwassen Japanse man. Dat de game ook wereldwijd interesse wist te generen, was dan ook een verrassing voor Sega.

Nu we zijn aangekomen bij het derde deel, en het vierde deel vorig jaar op de TGS een van de grootste trekpleisters was onder de Japanse bezoekers, mogen we wel stellen dat de Yakuza serie een succes is. Zelfs buiten Japan.
Toch blijft het een vreemde serie, die ondanks de mooie graphics en storen filmpjes als uiterst ouderwets bestempeld mag worden.

DIRECT VERVOLG

Yakuza 3 is een rechtstreeks vervolg op de vorige twee delen. Er is dan ook een optie om een samenvatting te krijgen van de gebeurtenissen uit deel een en twee, en tijdens de intro van Yakuza 3 krijg je ook de mogelijkheid enkele ingrijpende gebeurtenissen van weleer na te spelen, door enkele grafstenen te bezoeken op de welbekende begraafplaats die ook in Yakuza 2 aanwezig was.
Of deze mogelijkheden om op de hoogte te worden gebracht van de geschiedenis van Yakuza jou heel erg zal helpen, weet ik nog zo net niet. Niet dat het verhaal onnavolgbaar is of dat de samenvattingen slecht zijn, maar er is simpelweg zo verschrikkelijk veel gebeurd in de voorgaande delen dat zelfs de gangsters die alle PS2 delen hebben gespeeld, zich niet alles meer voor de geest zullen kunnen halen. Het overgrote deel van de Yakuza games zit je namelijk naar (schitterende) cut-scenes te kijken. Dit onderdeel neemt letterlijk uren en uren in beslag, dus het is geen schande als je inmiddels iets vergeten bent.

"EEN VREEMDE MIX VAN OLD SCHOOL GAMEPLAY EN HOGE PRODUCTIEWAARDE."

DRIEWERF JAPANS

Maar zelfs als nummertje drie je eerste Yakuza game is, mag het verhaal geslaagd genoemd worden. Je moet natuurlijk wel een zekere voorliefde hebben voor Japan, typisch Japanse personages en de Japanse manier van een verhaal vertellen. Dat is driemaal 'Japans' in één zin, maar het is echt belangrijk niet te vergeten dat deze game puur en alleen voor de Japanse markt is gemaakt. Dat wij worden verwend met een release, is slechts te danken aan de bekendheid van gamers met de Japanse cultuur.

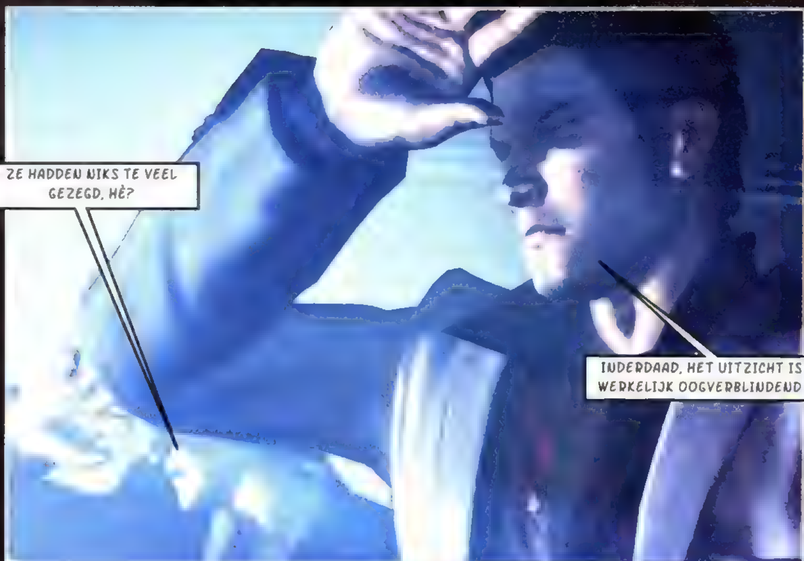
En voor ons 'Japan fans' is dit eerste PS3 deel dan ook genieten. De cut-scenes zijn verschrikkelijk goed geproduceerd, zowel wat betreft regie en voice-acting als beelden. Alles ziet er gelikt uit. De cut-scenes gebruiken character models met wat extra polygonen, waarvan de gezichtsanimaties worden verzorgd door de zogeheten Magical V-Engine.

FIRST-PERSON VIEW

Nieuw is de mogelijkheid de straten van Tokyo vanuit een first-person view te bekijken, om zo gemakkelijker je weg te vinden. Heel functioneel is deze toevoeging echter niet. De adventure elementen gaan niet verder dan richting een rode stip op de map rennen, of enkele straten verkennen in de hoop een event te triggeren dat tot een nieuwe cutscene leidt.
Evengoed kon ik de nieuwe view wel waarderen. De straten van Tokyo zijn namelijk opvallend realistisch nagemaakt en zitten vol leuke details. Rondkijken en zien wat er allemaal in de vendor machines zit, kan uitgroeien tot een tijdrovende hobby.







3



STEVEN ALS TRADITIONELE JAPANSE GANGSTER

CLICHÉS

Het verhaal wist eveneens mijn interesse te wekken, inclusief de overdreven melodramatische scènes. Ditmaal treffen we Kazuma, de yakuza met een gouden hart, op de zuidelijke eilanden van Okinawa. Hij heeft een weeshuis opgericht en leidt een relatief rustig bestaan. Als er echter ophef ontstaat over de grond waar dit weeshuis op is gevestigd, duurt het niet lang voor Kazuma terugkeert naar Tokyo om met harde hand orde op zaken te stellen.

Uiteraard zijn de personages lopende clichés. Het verhaal komt rechtstreeks uit een ongelooflijke actiefilm, maar het is wel verschrikkelijk vermakelijk om met de stoere Kazuma vooraanstaande Yakuza families op hun plaats te zetten.

Ingame zijn de gesprekken overigens een stuk minder goed geproduceerd, met lange teksten die biep geluiden maken terwijl ze langsrollen.

VREEMDE MIX

Yakuza 3 wordt gekenmerkt door een GTA-achtige productiewaarde, maar door de afwijkende gameplay is elke vergelijking met die franchise onterecht. Het is ouderwets beuken. Niets meer, niets minder. En met de evolutie van 3D beat'em-up actie dankzij games als God of War, Bayonetta en Ninja Gaiden, is de actie uit Yakuza 3 bijna retrogaming te noemen.

Het uitvoeren van de combo's, blokken en rond dashen, werpen en inzetten van wapens of andere voorwerpen die de omgevingen jou bieden, is bekende kost. Ook de RPG elementen waarmee je Kazuma van nieuwe aanvallen voorziet, volgt een vertrouwde opzet.

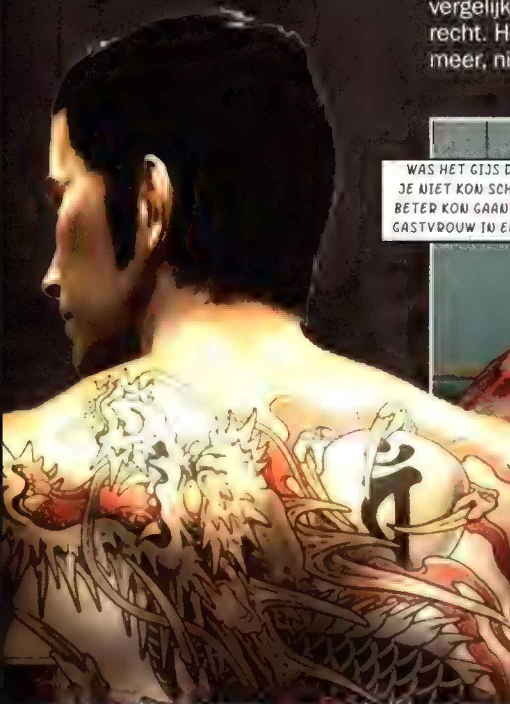
Het is een vreemde mix van al die old school shit in combinatie met de hoge productiewaarde en het moderne voorkomen van de game, zeker nu de serie overstapt op de PS3 hardware. Gek genoeg pakt die mix ook nu weer goed uit, en weet de serie mij wederom te boeien.

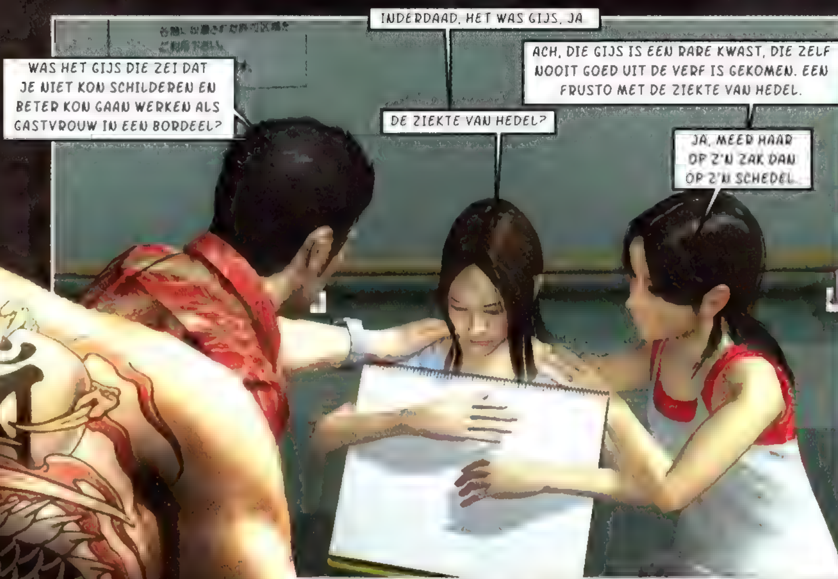
MINIGAME MADNESS

De hoeveelheid minigames in Yakuza 3 is indrukwekkend en verlengt de replay-value aanzienlijk. Persoonlijk ben ik niet het type Yakuza speler dat uren bezig is met het daten van giechelende meisjes, maar de aanwezigheid van al die weirde spelletjes draagt wel bij aan de sfeer.

In totaal zijn er zo'n twintig minigames aanwezig. Van cliché onderdelen als golf, dart, vissen, kaart- en gokspellen, tot bizarre activiteiten als karaoke, massage en UFO catching.







FEEL THE HEAT



De traditionele beat'em-up actie wordt ditmaal verrijkt met extra krachtige 'Heat' aanvallen. Deze nieuwe toevoeging is echter compleet in lijn met de rest van de old school gameplay. Een meter loopt langzaam vol tijdens het uitvoeren van combo's die eenmaal gevuld een aantal extreme acties opent. De Heat moves kunnen gewone combo's aanvullen maar ook het meppen met de vele wapens en voorwerpen omtoveren tot extra pijnlijke aangelegenheden.

CONCLUSIE

De wijze [illegible] gebeurtenissen op het scherm toveren, zal iedereen met een voorliefde voor Japanse films en de Japanse manier van verhaal vertellen, aanspreken. Gelukkig heeft deze groep ook veelal een voorliefde voor old school Japanse videogame genres, waarop ook de traditionele beat'em-up gameplay mooi aansluit.


STEVEN

SCORE 80

Er is een stortvloed aan (optionele) missies aanwezig. Gooi daarbij nog een paar uur aan cut-scenes en twintig belachelijke minigames en je hebt een titel die voor tientallen speeluren garant staat.

YAKUZA 3
PS3
SEGA
1 SPELER
OUT NOW

18



RED STEEL 2

JURJEN GAAT WEER ZWIEPEN EN SCHIETEN

De eerste Red Steel beloofde dat je als een badass vechtkunstenaar met levensechte controllerbewegingen snel en handig tussen zwaard en vuurwapens kon wisselen om de vijanden op je pad te killen. Die belofte werd door de eerste Red Steel niet nagekomen, maar misschien wel door de tweede? Jurjen zocht het uit.



Na de treinramp ten zuiden van Brussel, was de eerste focus voor de Belgische spoorwegen het installeren van een beveiligingsysteem dat ingrijpt na het rijden door een rood sein. Het volgende punt was het afbouwen van enkele belangrijke verbindingen.

Ik schiet de springende ninja uit de lucht, draai snel rond de grote man met de hamer om hem met twee horizontale zwiepen in zijn rug te hakken, geef de gevallen ninja de doodsteek met een neerwaartse zwieper, beweeg naar achteren om een hamerslag te ontwijken en schiet een volgende ninja in zijn been.

Het werkt. Het werkt! Het werkt snel, soepel en overtuigend. Ik voel me een badass vechtkunstenaar die snel en handig tussen zwaard en vuurwapens wisselt om de vijanden op mijn pad te killen. En dat ik dit doe door 'levensechte' bewegingen te maken, maakt de gevechten van Red Steel 2 intens en bijzonder.



Die Japanse vechtshit wordt ook hier steeds populairder. Er gaan zelfs al stemmen op om na de AutoRAI ook een SamuRAI te houden...

OOST EN WEST

Ook best bijzonder is de hoofdpersoon, een zwijgzame cowboy met het plichtsgevoel van een samurai, die niet alleen een gekke ouwe sheriff maar ook zo'n strenge Japanse sensei als bondgenoot heeft.
De hybride van oost en west komt verder tot uitdrukking in de fraai gestileerde spelwereld die strak gekaderd als een comic in beeld verschijnt. De hoge rode kliffen en stoffige dorpjes uit westernfilms worden creatief gemixt met oosterse invloeden als bamboebosjes, kamerschermen en rondspringende ninja's, op smaak gebracht met een vleugje hi-tech, voor een uniek resultaat.
Het is geen straf om snel en soepel door deze wereld te bewegen. Maar erg betrokken wil ik er maar niet bij raken.



Sorry, dit flauwe bijschrift maakte ik na een paar flesjes Ara bier.

AFSTANDELIJK

Die gevechten, die werken wel. De wereld ook, maar misschien niet helemaal zoals bedoeld. Door de sterke stilering met al die kaders en zandkleuren komen de omgevingen namelijk vrij monotoon en afstandelijk over.
De gevoelsmatige afstand tot het spel wordt verder vergroot doordat vrienden, vijanden en verhaal te clichématig zijn om ze serieus te nemen.
Ik miste warmte en intimiteit, zowel in de wereld als in de wezens die haar bevolken. Dat er bij het hakken op vijanden geen bloed vloeit is tekenend voor het kille, klinische gevoel dat het spel me vaak gaf. Een titel als Red Steel 2 belooft meer dan goed werkende gevechten, en zou dat ook moeten bieden.

"IK MISTE WARMTE EN INTIMITEIT."

ZO WERKT HET

- Red Steel kan niet zonder Wii MotionPlus gespeeld worden.
- Dankzij de MotionPlus worden je bewegingen nauwkeuriger dan zonder dat ding vertaald naar bewegingen in beeld, maar deze vertaling verloopt nog steeds niet één op één.
- Je verplaatst jezelf met de stick van de Nunchuk en richt de Wii-afstandsbediening op beeld om je blikveld en vizier te richten, vuren doe je met de B-knop.
- Maak je een slaande beweging met de afstandsbediening, dan wordt dit vertaald naar een slag met je zwaard in dezelfde richting.
- Een wijdere zwaai levert een hardere slag op.
- Zet bij de opties de gevoeligheid op 'relaxed' als je tijdens het spelen je arm niet uit de kom wilt zwiepen.
- Hou de A-knop ingedrukt om je zwaard voor je te houden, verticaal om horizontale slagen te blokken, of draai het zwaard horizontaal om verticale slagen te blokken.
- Spelenderwijs komen nieuwe moves beschikbaar die je met combinaties van knoppen en bewegingen kunt activeren. Zo kun je bijvoorbeeld met een 'frisbeeworp' tegenstanders achteruit duwen, of met een 'hamerslag' de grond laten trillen om vijanden te verdoven.
- Er zijn ook wat kleine puzzeltjes in het spel verwerkt die je met bewegingen van de afstandsbediening op moet lossen, maar die hebben erg weinig om het lijf.
- Met het geld dat je verdient door missies uit te voeren, dingetjes te verzamelen en omgevingsobjecten te breken, kun je nieuwe, optionele moves, wapens en versterkingen kopen.

CONCLUSIE

De belofte van intense gevechten met guns en katana komt Red Steel 2 inderdaad na, maar de rest van het spel is minder intens. Het kwam op mij allemaal wat te clichématig en klinisch over om er helemaal door gegrepen te worden.



JURJEN

SCORE 65

Uitgespeeld in zes of zeven uur. Daarna zijn er natuurlijk nog de moeilijkere standen.

RED STEEL 2
Wii
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

12



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

De marketing wijsheid 'beter goed gejat dan slecht bedacht' is meer dan ooit van toepassing op Sonic & Sega All-Stars Racing. Met als grote voorbeeld Mario Kart, is Sonic's kartgame minstens zo leuk, als we een enthousiaste Maarten mogen geloven.

MAARTEN SPEELT MARIO KART MET SONIC



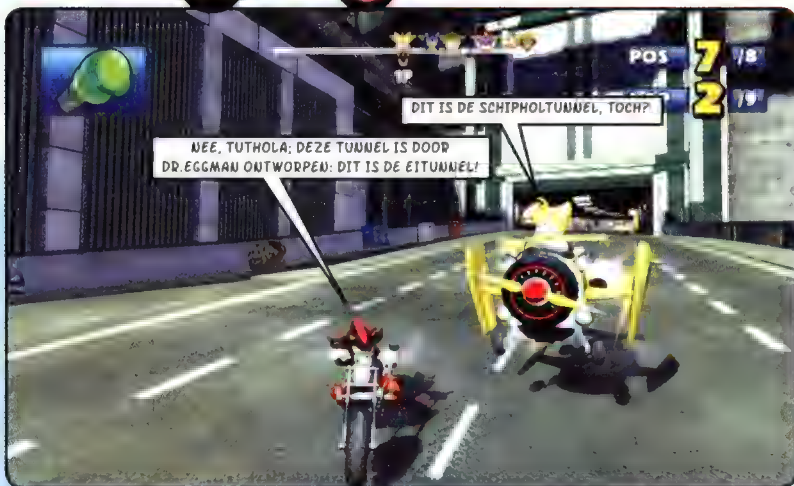
MISSIES

Normaal heb ik het niet zo op missies tijdens het racen: racen is toch al een missie op zich? Je moet gewoon eerste worden! Toch heb ik me best vermaakt met de 64 missies die Sonic & Sega All-Stars Racing voor je in petto heeft. Zo race je met andere karts en personages dan in de reguliere game en verdien je Sega Miles waarmee je de good stuff unlockt.

Soms kloppen er bepaalde dingen in de wereld niet. Zo is het volkomen onterecht en onlogisch dat de Dreamcast een vroege dood gestorven is, dat Prison Break nog steeds gemaakt wordt en dat Nederland nog nooit wereldkampioen voetbal is geworden.
Net zo onbegrijpelijk is het dat Mario Kart 's werelds beste en bekendste kartgame is. Want zeg nu zelf: een dik Italiaans loodgietertje met een snor, dat heeft toch helemaal NIETS met snelheid te maken? Of dan die achterlijke Toad met z'n champignonnenkop? Goed dat daar dan nu verandering in komt.

SNELLER DAN MARIO

De nieuwste kartracegame heet dus Sonic & Sega All-Stars Racing, en de hoofdpersoon is natuurlijk de mascotte van Sega: Sonic!
In tegenstelling tot Mario is Sonic wel rap. De egel z'n middle name is 'snelheid' en hij sprint al sinds mensenheugenis door kleurrijke levels op zoek naar ringen en recordtijden. Eerst glansrijk in 2D, later iets minder succesvol in 3D.





OVEREENKOMSTEN MET MARIO KART

- Racen met karts.
- Rode schildjes zijn nu rode raketten.
- Groene schildjes zijn nu groene bokshandschoenen.
- Het driften, met als beloning een speed boost.
- Kleurrijke levels.



Maar nu is ie terug in volle glorie, tezamen met het hele Sega koninkrijk: Dr. Eggman, Tails, AiAi, Amigo en zelfs Ryo Hazuki uit Shenmue op z'n motor of te unlocken heftruck! En zo zijn er nog een ton aan personages vrij te spelen met de Sega Miles die je in de singleplayer missies verdient. Een groot pretpakket voor de Sega fans, maar eigenlijk voor iedereen, al was het alleen maar omdat alles nu in prachtig HD op je scherm getoond wordt!

CHAOS

Qua gameplay kun je de game op één lijn stellen met Mario Kart; dus reken op levels met een overdosis aan kleur, vrolijke poppetjes, power-ups én een vette multiplayer mode. Dat betekent dat het een chaos is op de circuits. Karts beuken elkaar van de baan af, power-ups vliegen je om de oren, vlekken voor je scherm, van de eerste plaats lig je binnen een paar seconden op de laatste plaats: het is pure sensatie en frustratie. En dat is wat zo'n game zo tof maakt. Kun je nagaan wat een lol je hebt als je tegenstanders naast je op de bank zitten!

GOED GEJAT

Het feit dat dit allemaal (zie kader) kansloos en keihard gejat is van Mario Kart, zal voor sommigen niet door de beugel kunnen, maar vertel mij dan maar eens hoe je een funny kartracegame die je met je vrienden speelt anders moet maken.
Als je geen Wii hebt, is dit gewoon het beste alternatief voor Mario Kart. Want uiteindelijk maakt het maar weinig uit welke poppetjes er in de kart zitten. Als je maar kunt lachen en elkaar kunt dissen met items.


Die gast is levenshenmue...


Sonic gaat door roeien en ruiten, speelt altijd open kaart, en kont schoppen is troef.

"PURE SENSATIE EN FRUSTRATIE."

CONCLUSIE

Het ziet er slick uit, speelt lekker, is soms net zo frustrerend als Mario Kart... en is op PS3 en Xbox in Full HD! Toch moet All-Stars Racing het qua feeling en balans afleggen tegen zijn grote voorbeeld, maar dat is geen schande natuurlijk.

MAARTEN

SCORE 78

Oké, misschien ben je het na twee uur spelen in je uppie wel een beetje zat, maar met z'n vieren op de bank kun je dit hele avond spelen!

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
XBOX 360 / PS3 / Wii
SEGA
1-8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

ALIENS VS. PREDATOR

Wouter wil niet racistisch zijn, maar een game als Aliens vs. Predator kan je niet reviewen zonder de rassen afzonderlijk van elkaar te bespreken en te beoordelen. Welkom bij de apartheid!


WOUTER VIERENDEELT DE BOEL

Ik ken scheidingswanden, systeemwanden, glazen wanden... maar dit lijken wel ingewanden!

De driedeling in Aliens vs. Predator is zo ver doorgevoerd en zorgt voor zulke enorme verschillen, dat ik *CHOP!* deze review gewoon effe in vieren deel. In vieren inderdaad, want we hebben drie totaal verschillende campaigns per ras in de singleplayer én de multiplayer. Lees mee die beoordeling...

CAMPAIGNS

MARINE

Hard: Een aardig schietfestijntje met een verhaaltje dat grenst aan geinig en een paar kleine schrikmomentjes dankzij de freaky aliens.
Zacht: Afgrijselijk standaard wapens (behalve dan de smartgun, die fans van de Aliens film wel zullen herkennen) en de graphics zijn niet bepaald fantastisch (wat natuurlijk voor de hele game geldt).
Huh?: Waarom de fuck schieten sommige aliens plots met blobjes zuur!? Tot zover de trouwheid aan de franchise...
Cijfer: 6,7



ALIEN

Hard: De xenomorphs spelen compleet anders dan de andere twee rassen. Ze kunnen op muren en plafonds lopen en hoewel dit vaak nogal desoriënterend werkt, is er met de besturing weinig mis.
Zacht: Dit is veruit de saaiste campaign. Er is bijna geen verhaal, je volgt alleen de opdrachten van de Queen op, die variëren van 'vind de uitgang', 'maak de marines dood' tot 'ga daar heen'. Alleen het begin- en eindfilmpje zijn wel cool.
Huh?: Als alien zijnde kan je mensen 'harvesten'. Je duwt ze dan met hun gezicht in een facehugger (freaky spinachtige beesten met lange staarten die eitjes in mensen hun borst leggen -via de keel- waarna er een baby-alien uit barst), maar de enige beloning die je ervoor krijgt is een 'hogere levelscore'. LAME!!!
Cijfer: 5,5

PREDATOR

Hard: De Predator kan alles: stealth(kills), knallen met z'n shoulder-mounted gun, hij heeft mines, mêlee wapens en zelfs een vizier waarmee hij zowel mensen als, later in de game, aliens kan spotten. Hij kan ook nog eens springen als een kangoeroe op speed.
Zacht: De marines die je loopt te stalken om daarna een voor een te killen, worden niet echt bang. Bovendien ontdek je dan pas echt hoe fucking achterlijk die lui zijn, want na vier seconden zijn ze alweer vergeten dat er een monster hun kameraden loopt af te maken. In Batman: AA hebben we dat duizend keer beter gezien.

> "RUGGENGRATEN PLUKKEN ALS MADELIEFJES"

Huh?: De ruggengraten plus hoofden van je slachtoffers pluk je er net zo makkelijk uit als een madeliefje uit de grond. Ook vreemd is dat je aan het eind van de campaign een speerachtig stokje krijgt waarmee je je vijanden in één worp kunt uitschakelen. Dit maakt zo'n beetje al je andere wapens overbodig en zelfs de allerlaatste eindbaas is een makkie met dat ding.
Cijfer: 7,6

MULTIPLAYER

Hard: Verrassend goede balans tussen de rassen en een paar prima modes, waarvan vooral Predator Hunt en Infestation tof zijn.
Zacht: Waarschijnlijk zal de gewone Deathmatch amper gespeeld worden, aangezien deze veruit het minst vet is. Ook zijn de looks en de indeling van veel maps een beetje crappy.
Huh?: Waarom is Survivor ('versla golven vijanden') niet splitscreen speelbaar? Graphics als deze kunnen makkelijk in tweeën of zelfs in vieren gedeeld worden!
Cijfer: 8,2

CONCLUSIE

67
+55
+76
+82

280
:4 = SCORE 70

De singleplayer van AvP heeft een te hoog 'volg op godsdienstige wijze de mission marker'-gehalte om echt spannend of uitdagend te zijn. Daarnaast is het verhaal minder boeiend dan een aflevering van de Palingsoap, zijn de graphics net niet lelijk en kan ik als Predator/Alien Quadrilogy fan niet echt zeggen dat het verplichte kost is. De multiplayer maakt aardig wat goed en is best wel fun, vooral voor mensen die meer met sci-fi en aliens hebben dan met Moderne Oorlogvoering, Slecht Gezelschap of Massieve Actie.

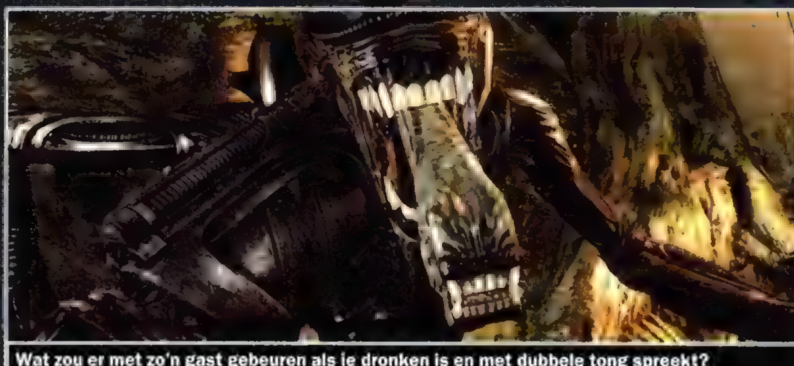
WOUTER

Ongeveer twee à drie uurtjes per campaign. Met de multiplayer zul je je langer vermaken, maar eeuwig houdbaar is anders.

ALIENS VS. PREDATOR
XBOX 360 / PS3 / PC
REBELLION / SEGA
4 SPELERS (ONLINE CO-OP)
18 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW






Wat zou er met zo'n gast gebeuren als ie dronken is en met dubbele tong spreekt?

STAR TREK ONLINE

WOUTER KRIJGT EEN WEGTREKKIE

Wouter speelde een Lonely Multiplayer Online in plaats van een MMO. Tenminste, zo voelde dat terwijl hij door de zwarte leegte van de ruimte gleed, een oneindig aantal andere spaceships kapot knallend en af en toe op een planeet landend om ganse volkstammen aan aliens dood te phaseren. Niet dat hij hulp nodig had in Star Trek Online, maar samen spelen is toch fijner?

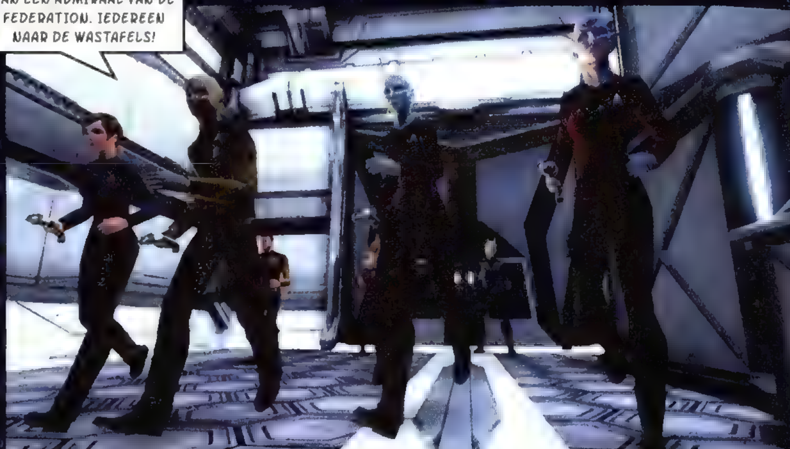
Laat ik maar meteen met de deur in huis vallen want op één pagina een MMO reviewen is ongeveer net zo makkelijk als in twee seconden aan je moeder uitleggen hoe een shooter op de console werkt. ('Met het linkerpookje loop je rond' 'Huh, lopen?' 'Ja, je tijd is om!') De gameplay van STO (Star Trek Online) kan je lompweg in tweeën hakken: shooteractie op de grond en spaceship-battles in de ruimte. Dat klinkt al meteen een stuk boeiender dan World of Warcraft omdat je daar alleen op je twee Orc-poten aan het knokken bent, maar schijn bedriegt. Beide onderdelen vervelen namelijk sneller dan shaking your ass op een dansvloer vol met gasten. Je kijkt om je heen en vraagt je af: 'waar de fuck doe ik het allemaal voor?'

SNEL EN HEFTIG

Het schieten met je phasers is aanvankelijk wel leuk; de actie is vrij snel en heftig voor een MMO, hoewel je nog steeds je skills met daarbij horende cooldowns hebt. Het verschil is dat er pure shooterelementen bij komen kijken zoals het flanken van je tegenstanders en cover zoeken. Vreemd genoeg zorgt dit niet voor een heel boeiend geheel, wat waarschijnlijk een combinatie is van de vrij lullige animaties en het feit dat je soms weinig invloed lijkt te hebben op de actie. De lijn tussen pwnen en in een oogwenk sterven is heel dun, wat soms vrij ergerlijk is. De spacebattles zijn gelukkig een stuk interessanter, wat al begint bij het customizen van je sterrenkruiser. Als de gevechten losbarsten zit je al snel op het puntje van je stoel, proberend de shields van je tegenstander uit te schakelen met je energy wapens om vervolgens photon torpedoes op hun smoelen te knallen, terwijl je hard manoeuvreert om je eigen schilden intact te houden.
Extra tactiek komt in de vorm van de skills die je officieren met zich meebrengen en het managen van je power (verdeel het over je shields of je warp).
Maar helaas, toen ik uren achter elkaar oneindig veel frigates en fighters naar de tyfus had geschoten en afwisseling in de vorm van een grondmissie maar op zich liet wachten, kon ik ook de ruimteknallerij wel uitkotsen.

MMO NO NO

Het meest vreemde van Star Trek Online is wel het feit dat je hem prima als een singleplayer game zou kunnen spelen, zonder ook maar één keer 'Live long and prosper' tegen een medespeler te hoeven zeggen.
De modes die je in groepsverband kunt doen, worden niet echt beloond met betere items en vormen weinig tot geen variatie op de gameplay die je ook in je eentje kan doen.
Er zijn meer MMO-elementen die slecht zijn uitgewerkt: verschillen tussen items zijn moeilijk te bepalen, de drie classes die je kunt kiezen onderscheiden zich nauwelijks van elkaar, omdat je alleen missies afwerkt heeft grinden geen zin en crafting bestaat eigenlijk niet. Al snel wil je gewoon weg uit het universum en hoewel dat in het echt vrij lastig is, kan je in STO zo *floppa* op de uitlog-knop drukken.



Uit oogpunt van mondhygiëne had ieder bemanningslid de beschikking over een draadloze monddouche.


Ik heb daar sinds kort een neushaartrimmer voor. Scheelt me heel wat struikelpartijen...

"AL SNEL WIL JE GEWOON WEG UIT HET UNIVERSUM."


Aha, nou snap ik ook van wie die Unox muts was met die twee gaatjes erin.

KLINGERDEKLINGON

Het levellen van je Capt'n in STO gaat via ranks (Lieutenant, Lieutenant Commander, Commander, Captain en Admiral) die elk tien levels (Grades) hebben. Als je Lieutenant Grade 5 bent dan kan je een Klingon character maken. Met deze warrior-dudes zal je alleen bezig zijn met PvP en dat wil je niet. Alleen maar een shitload aan door mensen bestuurde schippies (waar nu nog een gebrek aan is) doodknallen, is namelijk het tegenovergestelde van boeiend.

CONCLUSIE

Star Trek Online is te repetitief, bevat te veel bugs en te veel slecht uitgewerkte of zelfs ontbrekende MMO-elementen om echt te boeien. Het is een prima plek om je mede-Trekkies te vinden en te lullen over de dikke tieten van Seven Of Nine, maar niet iedereen wil elk wakend uurtje op een Star Trek Convention doorbrengen.


WOUTER

SCORE 66

Het zou oneindig moeten zijn, maar is helaas te weinig om in lichtjaren te meten.

STAR TREK ONLINE
PC
CRYPTIC / ATARI
MMO
OUT NOW
12

NO MORE HEROES 2
DESPERATE STRUGGLE

Volwassen worden, vroeg of laat moet je eraan geloven. Tenzij je Wouter heet, natuurlijk. Of Peter Pan. Of Michael Jackson. Of Travis Touchdown. Onze Jurjen is natuurlijk al lang volwassen, in bepaalde opzichten, soms. Of misschien... Nou ja, hij is in elk geval niet te kinderachtig om een aardig stukje te schrijven over de tweede No More Heroes.





Hoe noemt Travis z'n katana? Het is blond, heeft dikke tieten en een accent... Katana Simic

Drie jaar zijn verstreken sinds Travis Touchdown debuteerde. En zo op het eerste gezicht is er weinig veranderd. De muffige lucht komt je bijna tegemoet als je het appartement van Travis opnieuw betreedt.

Centraal staat nog steeds de stoel voor de tv, geflankeerd door een doos Kleenex en een papiermand vol proppen. Die mand kun je dit keer omver schoppen, aangezien het appartement niet langer een veredeld menu is maar een ruimte waar je echt doorheen kunt lopen. Verder overal worstelmaskers, games, mechs, trading cards en poppetjes van kleuterachtige meisjes met dikke tieten. Nee, de volwassenheid heeft nog niet toegeslagen bij onze Travis. Maar denk niet dat alles bij het oude is gebleven.

8-BITS SPELLETJES

Verdwenen is de open stad waar je doorheen kunt lopen of rijden. Santa Destroy is gereduceerd tot een plattegrond van die stad, of eigenlijk een veredeld menu. In dit menu kies je steeds de locatie die je wilt bezoeken, waarna de camera op deze plek inzoomt, en toont hoe je er arriveert.

En er zijn meer dingen veranderd. Zo zijn de bijbaantjes die Travis kan aannemen om geld te verdienen dit keer 8-bits spelletjes in de sfeer van Dig Dug, Outrun en Solar Jetman. Het trainen om sterker te worden gebeurt dit keer ook in 8-bits spelletjes, onder het toeziend oog van een mollige Freddy Mercury-kloon in een roze pakje.

> "ALLE FRUSTRATIE DIE BIJ HET OPGROEIEN HOORT, VAN JE AF HAKKEN!"

Heb je geen zin in trainen, 8-bits beelden of mollige homo's dan kun je na het verlaten van Travis' appartement ook steeds de bovenste optie kiezen om naar de volgende stap te gaan.

Anders dan de voorganger dwingt het spel je niet om dingen te doen die je liever niet wilt (al had dat ook z'n charme).

BLOEDERIG VERLEDEN

Het verhaal draait weer om het elimineren van andere, superheldachtige huurmoordenaars die zich allemaal een weg omhoog proberen te knokken in een obscure ranglijst die de hele stad in de ban houdt. Op een of andere manier heeft Travis zich na het bereiken van de eerste positie aan die ranglijst weten te onttrekken. Maar natuurlijk kun je een dergelijk bloederig verleden niet zomaar achter je laten.

In de nacht dat er voor het eerst in tweehonderd jaar sneeuw valt in Santa Destroy wordt Travis ingehaald door zijn verleden, verliest hij een goede vriend, en raakt hij weer in die bizarre moordlijst verstrikt. Op nummer 50, om precies te zijn.



OMLAAG NEU..., EH, KIJKENDE HOND

Al vroeg in het avontuur verklapt de piemelplagende Sylvia Christel dat ze een aantal interessante yogaposities beheerst, waaronder de omlaag kijkende hond. Je zou de game eigenlijk alleen al moeten spelen om te zien of Travis het genoegen mag smaken eens van deze bijzondere positie kennis te nemen.



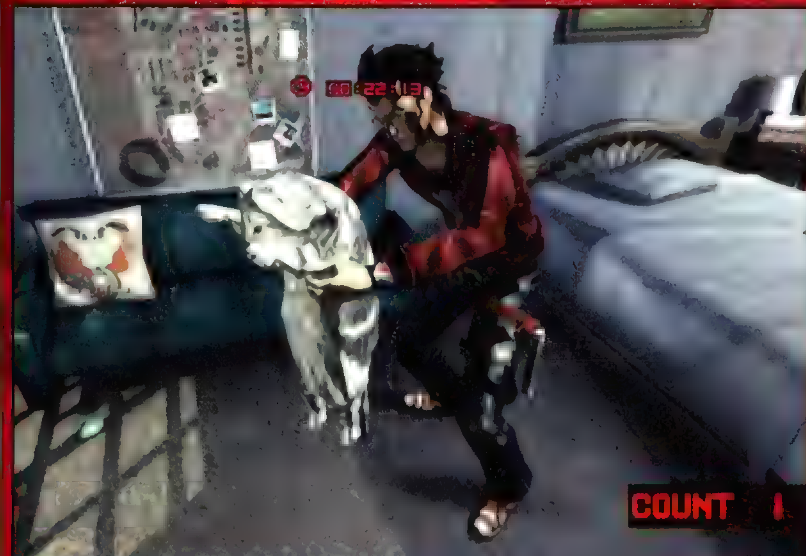


Niveau songfestival-liedjes gleed steeds meer af...

EROES 2

JURJEN GAAT WEER PUBEREN



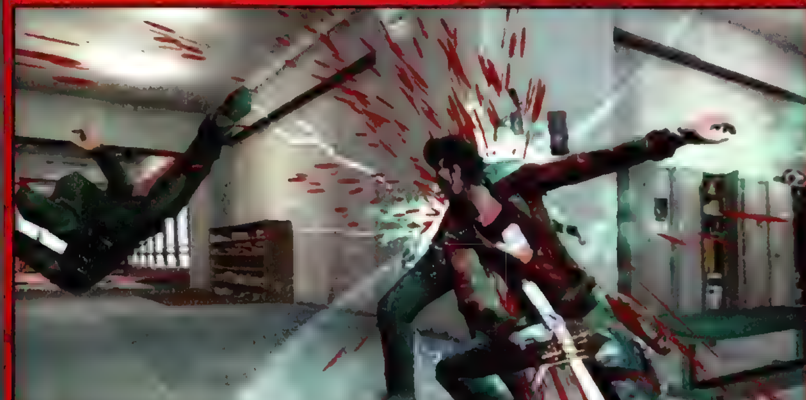


Travis nam het er nog even van voordat het verbod op dierenseks definitief ingevoerd zou worden.

Op nummer 1: de moordenaar van zijn vriend.
Waar de motivatie om te doden in de voorganger wel een soort kinderlijke, vandalistische en nihilistische verveling leek, is Travis' motief dit keer meteen helder: hij is woedend en wil wraak.

PISSIG

Dat Travis pissig is, voel je meteen als je met hem gaat hakken. Er zit meer vuur in zijn acties, het knalt meer, gaat sneller, soepeler, nog heftiger geweld, nog chaotischer. Het voelt beter dan ooit om met een zwiep van de afstandsbediening iemand te onthoofden of in tweeën te splijten. Dit keer kun je wanneer je maar wilt tussen je lichtzwaarden wisselen, en je krijgt ook al snel de mogelijkheid om twee van die beam katana's tegelijk te hanteren.
Ook zijn er meer moves, meer combo's, meer worstelmoves, meer subtiele (en geheime) foefjes en meer over-the-top-fruitkast-powers. De mooiste is toch wel die waarbij Travis in een dood en verderf zaaiende tijger verandert.
Maar zelfs met die tijger begint het hakken door de eindeloze hordes, nauwelijks verzet biedende mannetjes op een gegeven moment wat monotoon te voelen. En precies op dat moment mag je met twee andere personages aan de slag.



Travis drinkt alleen maar Cassis. Vandaar dat ie uit z'n dak ging toen 'm verteld werd dat z'n lievelingsmerk niet meer in de frisdrankautomaat zat. "No More Hero, sir."



Dat is toch wat je het liefst zegt tegen een vrouw: 'fluit in je mond en je vingers bij het gaatje...' sorry, die was té makkelijk.

TIP: BIZARRE JELLY 5

Vergeet in het appartement van Travis niet de tv aan te zetten om een licht erotisch tekenfilmpje van Bizarre Jelly 5 te bekijken. Je kunt op dezelfde tv ook een game van deze franchise spelen!



PLUSSEN EN MINNEN

Die twee extra speelbare personages voegen zeker iets toe, maar door het weglaten van de grote open stad heeft het spel tegelijkertijd iets verloren.
Naar mijn smaak is het ook jammer dat er geen telefoongesprekken meer uit de Wii-afstandsbediening klinken, terwijl de 8-bits radicalisering van de bijbaantjes me daarentegen weer uitstekend is bevallen.
En zo houden de plussen en minnen van beide deeltjes elkaar mooi in evenwicht, en kan ik dan ook niet beslissen welke van de twee mij het liefste is. Beide voorzien in een overdosis heerlijk onconventionele toestanden, met natuurlijk de krankzinnige stijl en nog gekkere eindbazen als grootste attracties.
Een gemeen harde trap in je kloten krijgen van een giechelend schoolmeisje, bekogeld worden met negerinnen, dat moet je als gamer gewoon een keer meegemaakt hebben.

INFANTIELE VERLANGENS

Als gamer word je constant op je wenken bediend en soms zelfs direct door Travis toegesproken, en niet voor niets. Travis is één van ons, net als de maker van het spel, Suda51.
Die laatste heeft het spel mooi dichtgesmeerd met alles wat heilig is in de wereld van een ouder wordende gamer die het liefst altijd kind zou blijven.
De 8-bits games en kleuterachtige meisjes met dikke tieten springen natuurlijk meteen in het oog, maar je herkent ook regelmatig allerlei invloeden uit andere games, Tarantino-films, Star Wars, Scarface, anime en Japanse horror; van die dingen die prima aansluiten bij de belevingswereld van een eeuwige jongeling anno 2010.
Het is een groot genoegen om je in deze tot interactief leven gewekte puberfantasie over te geven aan je meest infantiele verlangens en even lekker alle frustratie die bij het opgroeien hoort van je af te hakken. Volwassen worden, dat doen we later wel.



CONCLUSIE

Dit is gewoon wat je van een goede sequel verwacht: genoeg nieuwe dingetjes voor een fris spelgevoel, terwijl de leukste aspecten van de voorganger in nieuwe, licht verbeterde vorm weer aanwezig zijn. Ik heb alleen die open stad een beetje gemist, en natuurlijk kan een game als No More Heroes maar één keer zo heerlijk verrassend en ontwrichtend werken... en dat is niet in de sequel.



JURJEN

SCORE 90

Als je niet te lang blijft hangen in de optionele 8 bits spelletjes, heb je het einde na 8 à 10 uur wel bereikt. Vervolgens is er nog de stand 'Bitter', die precies zo pittig is als het klinkt.

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE
Wii
GRASSHOPPER / RISING STAR GAMES
1 SPELER
APRIL 2010

16



DE INVASIE VAN DE RTS GAMES!

JAN EN WOUTER BETREDEN HET SLAGVELD

We zagen het al aankomen: de hausse aan RTS-titels in 2010. Maar dat de meeste zwaargewichten allemaal in dezelfde maand het PU-hoofdkwartier kwamen belegeren, hadden we dan weer niet voorzien. Gelukkig meldde Maarschalk Jan zich als vrijwilliger om deze tsunami aan strategiespellen het hoofd te bieden en wees hij gelijk Wouter aan als onderknuppel om af en toe een duit in het zakje te doen.

PC SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

JAN VERDIENT VICTORY POINTS

Alleen al voor de cartoony, lieve, aaibare look moet je Settlers 7 zeker een keer gaan spelen... tenminste, als je net als geboren leider en meester strateeg Jan, niet te benauwd bent om af en toe je vrouwelijke kant te tonen.

Achter de vrolijke beelden van Settlers 7 schuilt nog steeds een vernuftig en inmiddels vertrouwd handels- en economiemodel waarmee jij je onderdanen aanspoort tot hard werken. Een geoliede economie is namelijk nog steeds de sleutel tot succes, al kent S7 uiteindelijk meerdere mogelijkheden om je doelen te bereiken.
Je dient hoe dan ook je zaakjes goed op orde te hebben, want heb je een bepaalde grondstof niet op voorraad dan kun je dat felbegeerde kasteel, die broodnodige kanonnen of kathedraal niet bouwen.

VICTORY!

Nieuw is de mogelijkheid om op drie verschillende manieren te zegevieren door het vergaren van Victory Points. Deze punten verdien je door militaire, technologische of economische prestaties neer te zetten (of een combi van die drie). Welke speler het vooraf bepaalde aantal Victory Points heeft gehaald en die bovendien weet vast te houden, wint. De crux zit hem in het feit dat sommige behaalde Victory Points ook weer verloren kunnen gaan.
Heb je een groot leger opgebouwd, dan verdien je een Victory Point, maar wanneer een andere speler (computergestuurd of van vlees en bloed) met een groter leger aan komt zetten, verlies je dit punt weer. Zo blijft het behalen/behouden ervan spannend en uitdagend en gaat de balans op en neer. Vooral in multiplayer levert dit natuurlijk heerlijke strijd en onderhuidse irritaties op.


De eigenaar van die weverij was compleet gestoord en werkte vaak met halve garen.

"IETS MEER DIEPGANG HAD IK GRAAG GEZIEN."


Die homoseksuele Prins Carnaval mocht niet ter communie en kreeg geen hostie. Op de redactie konden we ons de teleurstelling goed voorstellen; wij zouden onze ham-kaas hostie geen dag kunnen missen!

HEEN & WEER

In alle eerlijkheid stelt het militaire aspect qua gameplay niet zo veel voor omdat je nauwelijks controle hebt over de battles. Je kunt je legers upgraden, gaandeweg sterker maken en naar een locatie sturen, en dat is het dan wel zo'n beetje. Iets meer diepgang en tactiek had ik hier graag gezien.
Het is duidelijk dat Ubisoft en Blue Byte de game dan ook wat meer voor een casual publiek toegankelijk wilde maken. Daarom snap ik niet dat de interface en de info rond je gebouwen in sommige gevallen nogal complex is, en ook het heen en weer gependel tussen opslaghuizen een stap extra betekent, die er wat mij betreft uitgehaald had mogen worden. ✪

CASUAL RTS

Ik ben een hardcore gamer, daar kan je moeilijk omheen (ook al speel ik De Sims 3), maar er is één genre waarvan ik de singleplayer zo casual speel als een huurmoordenaar een mug plet. RTS-games speel ik bijna nooit uit en ik heb me zelden aan een Real-Time Strategy multiplayer-potje gewaagd, terwijl ik toch bijna elke noemenswaardige titel in mijn PC gedouwd heb.
Warcraft 1 t\m The Frozen Throne, zo'n beetje de hele Age of Empires serie, inclusief Age of Mythology, World in Conflict, alle C&C's (Red Alert 2 moet nog), Rise of Nations, Rome en Shogun: Total War, StarCraft plus de uitbreiding, Sins of a Solar Empire, beide Battles for Middle-Earth, Star Wars: Empire at War, Tropico 3, Stronghold en beide Dawn of Wars... tja, wat heb ik eigenlijk niet een kans gegeven?
Probleem is dat mijn aandacht al vrij snel verslapt en ik dus alleen een paar verdwaalde C&C's, StarCraft en Warcraft III daadwerkelijk heb uitgespeeld. Die laatste omdat die wel heel erg briljant is en eigenlijk ben ik sinds ik die gespeeld heb, op zoek naar iets dat aan die monster-RTS kan tippen. Nog niet gevonden, helaas; hoewel Star Wars: Empire at War (zie screen) in de buurt kwam...



CONCLUSIE

Het Victory Points systeem werkt verfrissend, al is de balans tussen casual en diepgaand soms een tikkeltje vreemd. Fans van Catan of spelers die de Settlers een tijdje uit het oog hebben verloren, kunnen met een gerust hart met dit zevende deel aan de slag.


GENERAAL JAN

SCORE 78

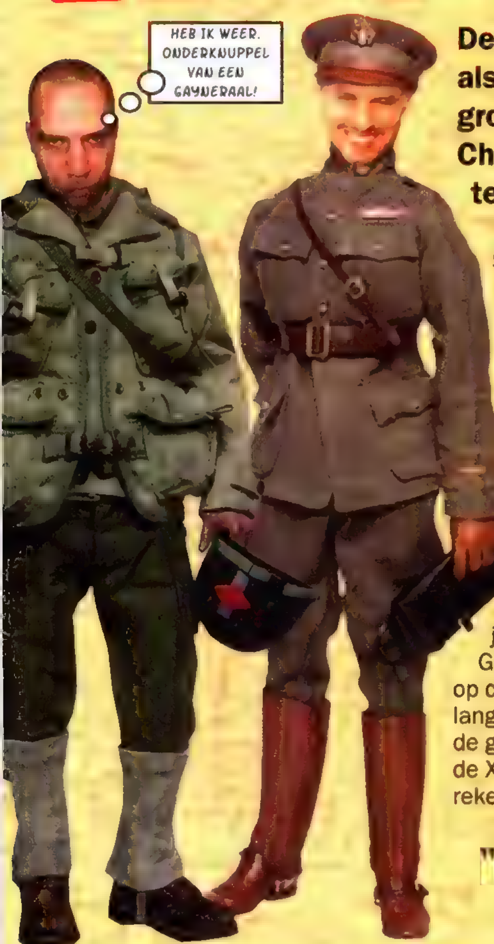
Settlers 7 is typisch zo'n game die je denkt eventjes te gaan spelen maar voor je het weet, is de dag alweer voorbij. En de multiplayer van S7 is zeer lang houdbaar.

SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM
PC
BLUE BYTE / UBISOFT
1 - 6 SPELERS
25 MAART 2010




PC / XBOX 360
>>> GESPEELD OP: PC

SUPREME COMMANDER 2



Deel 1 van Supreme Commander was te beschouwen als de spirituele opvolger van Total Annihilation en een grote stap vooruit. Met Supreme Commander 2 lijken Chris Taylor en zijn mannen juist weer een stapje terug te doen.



Supreme Commander was een beest van een strategiespel. Letterlijk, want de gigantische beeldvullende Mechs en superunits waarmee je door de omgevingen heen ploegde, waren sensationeel.
Maar je diende ook een beest van een PC te hebben, wilde de game een beetje vlotjes draaien, en dan nog oogde het spel niet technisch hoogstaand.
Voor SC2 heeft men het juist omgedraaid. Gas Powered Games wil dat haar vervolg ook op computers draait die al wat langer meegaan. Bovendien komt de game, net als deel 1, ook naar de Xbox 360 en daar lijkt grafisch rekening mee te zijn gehouden.

"EEN GESLAAGDE RTS? ABSOLUUT!"


Onderin zijn we live getuige van een robotsing.

Met andere woorden: grafisch valt de game een tikkie tegen, maar de gameplay is nog altijd om van te smullen, al zijn er wel de nodige veranderingen doorgevoerd.

MINDER HARDCORE

Opnieuw zijn de drie strijdende partijen, The Cybran, de United Earth Federation en de Illuminate aanwezig, waarbij laatstgenoemde een afscheiding is van de Aeon uit deel 1.
Het grote verschil met SC1 zit 'm vooral in de schaal en de aanpak van de battles. In het eerste deel was je vaak heel lang aan het wachten voor je met een beeldvullende supereenheid aan de bak kon. Bovendien waren de maps voor RTS begrippen behoorlijk groot.
Omdat deel 2 wat minder grootschalig is, zijn de battles nu wat sneller en leveren ze meer instant fun op.
In vergelijking met andere RTS titels is SC2 echter nog steeds diepgravend en complex, maar de game is simpel gezegd wat minder hardcore geworden.
Dat valt direct op tijdens de achttien missies tellende singleplayer campagne waarin je achtereenvolgens


(Door: **stravagante**)
Het lijkt misschien eng, maar dit is gewoon een moeder-roboteend die d'r koters naar de zwemles brengt.


(Door: **Zaxter**)
Crab people, crab people, crab people...



WOUTER OVER SC2

Weet u, Generaal Jan, aangezien ik niet veel meer dan een RTS-grunt ben, heb ik Supreme Commander uit eigen veiligheid maar laten liggen. Zulke grote legers aanvoeren en zoveel tactische beslissingen per seconde maken, dat kan je beter overlaten aan ware commandeurs zoals u! Sniffel, dribble...
Maar, omdat ik strikte orders natuurlijk blindelings opvolg, heb ik Supreme Commander 2 toch even op het PC'tje gesmeten en voorzichtigjes op Easy gezet.
Al bij de eerste missie overspoelt deze game je met opties, zo fucking veel (pardon voor mijn Frans, commander) dat je niet kan spreken van een voorzichtige leercurve. Op zich ook niet nodig voor een RTS die speciaal bedoeld is voor de hardcore-strateeg, maar dat neemt niet weg dat je meteen een hele techtree aan upgrades in je mik krijgt en je geruime tijd menuutjes aan 't bestuderen bent voordat je echt gaat knallen. Pas uren laten kwam ik er bijvoorbeeld achter dat je zo'n beetje elk gebouw kunt uitbreiden met anti-air turrets, radars en dat soort shizzle, wat de game weer een extra laag diepte geeft.
Ondanks dat SC2 al heel snel te enorm en hectisch werd voor een lowly soldaat als ik, wist het me toch vrij lang te boeien dankzij de uitgebreidheid én... het best aardige verhaaltje dat je doorloopt.

het verhaal vanuit het perspectief van de UEF, de Illuminate en de Cybran meemaakt. Inderdaad 'slechts' zes missies per kant dus, maar ze worden redelijk goed opgebouwd en fungeren tevens als een prima introductie van de drie strijdende partijen en hun mogelijkheden.

MECHANISCHE GODZILLA'S

Naast Mass en Energy speelt Research een belangrijke rol. Met deze onderzoekspunten kun je je legers upgraden en bonussen unlocken die variëren van het sneller binnenslepen van resources tot het goedkoper worden van bepaalde eenheden.
Al spelend open je steeds meer onderdelen van je Research tree en kun je, naar eigen inzicht en smaak, los gaan met het uitgebreide arsenaal aan units, upgrades en mogelijkheden. Zo kun je bijvoorbeeld watereenheden zo upgraden dat ze zich na verloop van tijd ook over land kunnen begeven, om maar eens iets te noemen.
Natuurlijk ligt de grootste aantrekkingskracht in het inzetten van de Experimental Units die ogen als mechanische Godzilla's, Krabben, Reusachtige Tanks of het broertje van Optimus Prime. En, zoals gezegd, heb je die veel sneller tot je beschikking, vooral in multiplayer battles.
Hardcore SC fans zullen dit wellicht als een 'knieval naar de mainstream' beschouwen, maar ik vind dit een juiste beslissing van de makers.

VARIATIE IS KONING

Wel heb ik enigszins mijn twijfels over het micromanagement dat deze keer een stuk minder belangrijk is, of beter gezegd, overeenkomstig de traditionele RTS games.
Je hoeft het reilen en zeilen van inkomsten en je basis minder strak in de gaten te houden dan in het vorige deel; het is meer zelfregulerend. En dat was nu juist een van de sterke, uitdagende punten in het origineel.
Dat wil overigens niet zeggen dat je simpelweg honderd units plus een paar Experimentals eruit ramt en richting vijand stuurt, want je dient wel degelijk strategisch te plannen en tactische beslissingen te nemen.
Het toffe aan SC2 is namelijk de gigantische hoeveelheid variatie in het op- en uitbouwen van je troepenmacht dat vooral in multiplayer voor heel wat meeslepende battles zal gaan zorgen. Het zal je dagen, weken zoniet maanden kosten om alle (bijna oneindige) variaties en mogelijkheden toe te passen. En de verschillende oorlogsmachines van de drie strijdende partijen hebben allemaal zoveel lekkers in petto, dat je aan alle units en upgrades wel even wilt ruiken en proeven.


(Door: **Auradefender**)
De hardcore gamers besloten uit frustratie Wii sports resort compleet te vernietigen!


(Door: **Guitarherozero**)
Om die basissen te kunnen bouwen, moet je eerst een opleiding volgen op de basisschool.

Tot slot hebben de makers geprobeerd SC2 van iets meer verhaal te voorzien, maar daar moet de game het nog steeds niet echt van hebben. De personages zijn simpelweg niet interessant genoeg en het achtergrondverhaal raakte me geen moment.
SC2 zul je dan ook vooral online gaan spelen tegen anderen om je eigen strijdverhalen te schrijven.

JAN OVER ANNO 1404: VENICE

Vorig jaar verscheen het zeer vermakelijke Anno 1404 en daar is nu een uitbreiding voor uitgekomen onder de noemer Anno 1404: Venice.
Deze keer mag je dus een sprankelend Venetië uitbouwen met nog meer pracht en praal en dat is allesbehalve een straf.
Voorts biedt deze uitbreiding vooral meer van hetzelfde. Veel meer, mag ik wel zeggen: meer dan driehonderd nieuwe missies, twee nieuwe type schepen, een extra eiland en een online modus voor acht spelers.
Verder kun je saboteren, infiltreren en via een council board vijandelijke steden diplomatiek op de knieën krijgen...

CONCLUSIE

Supreme Commander 2 is een heerlijke mix geworden van Total Annihilation en deel 1, waarbij destructie van de tegenpartij tot kunst verheven wordt. Zullen alle veranderingen door de fans worden gewaardeerd? Waarschijnlijk niet. Is Supreme Commander 2 een geslaagde RTS? Absoluut!



GENERAAL JAN

SCORE **84**

SC2 kent een sterke multiplayer waar je heel lang mee onder de pannen bent. De achttien missies in de singleplayer campagne jaag je er in een weekendje doorheen en dan is er ook nog de skirmish mode.

SUPREME COMMANDER 2
PC / XBOX 360
GAS POWERED GAMES / SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
1 - 8 SPELERS / XBOX 360 1- 4
19 MAART 2010

12



COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

JAN SLUIT EEN TIJDPERK AF

Voor de epische afsluiting van de Tiberian Saga gooit EA het roer helemaal om. Jan had vooraf zo zijn twijfels over deze gewaagde aanpak, maar is inmiddels helemaal overtuigd. Toen hij zijn recensie bij Ed inleverde, bulderde hij andermaal in het linkeroor van de eindredacteur: "YES, I AM ON IT!"

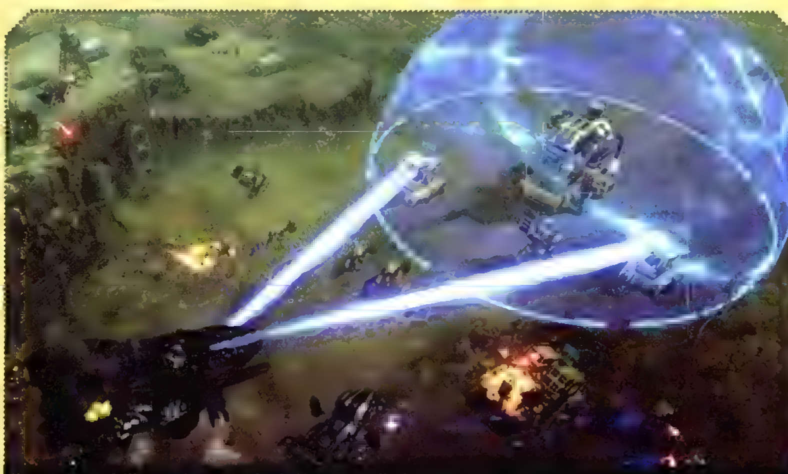




WOUTER OVER C&C 4

Zoals Herr Übermarschalk Grootadmiraal Veldgeneraal Jan weet, is een wat persoonlijkere benadering met je troepen soms wel zo fijn. Dan kan je ze in hun gezicht uitschelden en desgewenst een flinke tik in de nek geven mochten ze niet luisteren. Niet dat ik als simpele soldaat daar verstand van heb, maar games als Dawn of War en Company of Heroes hebben me er een klein voorproefje van gegeven.
Command & Conquer gaat ongeveer dezelfde kant op, want het basissen bouwen is vrijwel verdwenen en hoewel je, anders dan in eerdergenoemde games, nog steeds units uitspuwt, is de gameplay toch wel degelijk anders. Sneller en hectischer, in ieder geval in de singleplayer, omdat je nu niet meer de tijd krijgt om op je dooie gemak een basis te bouwen maar meteen in de actie gesmeten wordt. Units uitbraken zal je en aanvallen! In het begin betekent dit vooral tank-rushen als een mafkees. Nog meer dan ooit tevoren heb ik troepen van units rechtstreeks op de vijand afgestuurd, want je kunt ze toch oneindig produceren aangezien je geen resources meer hoeft te verzamelen.
Gelukkig werden de missies al snel tactischer en moet je even een knop omzetten in je brein om de aloude RTS-vingervlugheid op andere manieren toe te passen. Niet meer door snel gebouwen te plaatsen en shit up te graden, maar meer door je leger goed over de map te verdelen in groepen en ze te laten moven als een dolle. Bijna genoeg herrie voor een simpele grunt als ik om in een paniekaanval naar Easy te switchen! Ook het wisselen tussen units is even wennen maar uiteindelijk erg vet.
Verfrissend dus, deze gameplay wijziging, maar het is jammer dat ze niet alles even groots hebben aangepakt. In de tussenfilmpjes is namelijk geen Tricia Helfer, J.K. Simmons of zelfs maar een George Takei of Tim Curry te vinden. C en D-sterren is 't wat de klok slaat en dus verheugde ik me tijdens het spelen een stuk minder op de filmische intermezzo's. Spijtig, want voor mij zijn filmpjes een van de belangrijkste drijfveren om een RTS-missie te klaren, helemaal als er massa's lekkere chicks inzitten zoals in Red Alert 3!
Excuseert u mij, commandeur, voor het verliezen van mijn waardigheid...





Ik weet nu al (ik maakte de bijschriften voor ik de tekst kreeg) dat Jan weer ergens in z'n review "I'm on it" heeft staan. Volgens mij zegt ie dat zelfs thuis in z'n slaapkamer regelmatig.



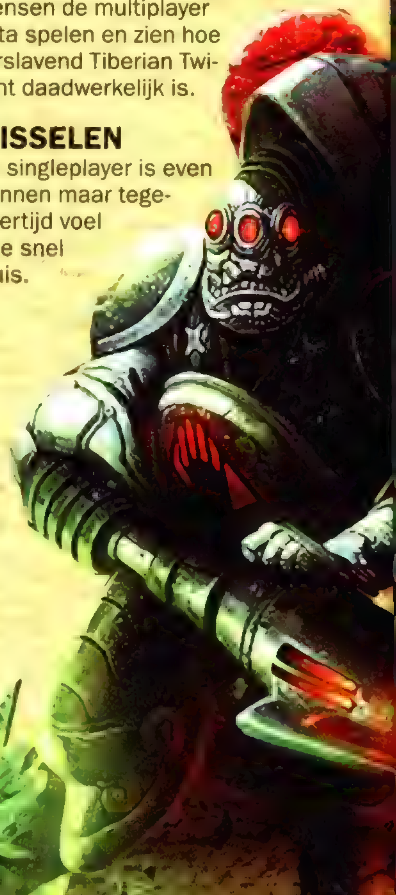
Het schijnt dat Command & Conquer (C&C) eerst Victory & Defeat heette, maar daar maakte V&D bezwaar tegen...

"IK HEB VAN BEGIN TOT EIND GENOTEN."

Vergeet alles wat je weet over Command & Conquer, want deel 4 is niet de C&C waar je misschien net als ik mee bent opgegroeid of waar je in een later stadium als een blok voor bent gevallen.
Weg is het uitgebreide basebuilding, weg is het harvesten van Tiberium, weg is het zoveel mogelijk tanks aanmaken... en toch is het nog steeds Command & Conquer.
Ik heb er lang over nagedacht en eigenlijk had EA het sowieso nooit goed kunnen doen. Had men voortgeborduurd op C&C 3 en Red Alert 3 dan was de kritiek ongetwijfeld geweest dat het allemaal weer het bekende werk was. Nu gooit men het roer om en schreeuwt iedereen op fora dat men de basebuilding weer terug wil...
Overigens verstomt het geschreeuw langzamerhand nu steeds meer mensen de multiplayer bèta spelen en zien hoe verslavend Tiberian Twilight daadwerkelijk is.

WISSELEN

De singleplayer is even wennen maar tegelijkertijd voel je je snel thuis.





3D RTS?

We hebben hier op de redactie zo'n mooie Nvidia Syncmaster 2233 staan waarmee je je games hip in 3D kunt spelen. Mooi in het geval van Batman: Arkham Asylum en World of Warcraft inderdaad, maar zowel Supreme Commander 2 als Command & Conquer 4 zijn op z'n zachtst gezegd irritant in drie dimensies.
Ten eerste zijn de schaduwen van de units en gebouwen een soort van reflectief en glinsterend, wat mijn ogen haast deed tranen. Ten tweede moet je je steeds opnieuw scherpstellen op je cursor, omdat die als het ware op je beeld geplakt, is en aangezien je dit tweehonderd keer per seconde moet doen, word je compleet debiel! Dikke faal dus.



STARCRAFT 2 BÈTA

Tijdens het maken van deze epische RTS special, verscheen de invite voor de felbegeerde StarCraft 2 bèta. Te laat om nog mee te nemen in deze PU maar het volgende nummer kun je rekenen op een verslag van mijn ervaringen met Blizzard's langverwachte RTS epos.



Foto uit de PVV verkiezingsfolder over het dagelijkse leven in Almere...



De Russen waren zeer geïnteresseerd in Tiberium. Bleken ze Tiberi-rum te hebben verstaan.

De pace is vlot, de actie komt volvet in beeld en de game oogt superlekker.
Het feit dat je een keuze dient te maken tussen Defense (verdedigend), Offense (aanvallend) en Support (lucht) lijkt in het begin niet zo belangrijk maar de latere missies vereisen meer tactiek.
Het mooie is dat je ook halverwege een gevecht nog een andere klasse kunt kiezen, en daardoor dus met andere units op stap gaat. Deze mogelijkheid tot respawnen is in multiplayer oneindig, in de campagne is die gelimiteerd.
Je bent dan ook niet af wanneer al je units opgeblazen zijn. Dan krijg je weer een nieuwe mobiele basis (die oorlogsfabriek, geschuttoren en wapen ineen is) en mag je het nog eens proberen.
Dit lijkt een handreiking naar de beoogde nieuwe spelers die EA hoopt aan te boren, maar het neemt ook de nodige frustratie weg.

KRISTALLEN

Bestaande units kun je upgraden en dat is uiteindelijk de sleutel naar het succes. Het levelsysteem is prima uitgewerkt door het verdienen van XP. Er wordt goed gekeken naar wat je doet in de game, en daarvoor word je beloond. Het is niet puur puntjes tellen voor de meeste kills.
Upgrades via Crystals die over de map verspreid zijn, geeft je smakelijke unlockables.
En zo ben je voortdurend aan het hunten naar kristallen, nieuwe units aan het bouwen, opdrachten aan het uitvoeren en tegelijkertijd waken voor een tegenaanval.
De gameplay is hierdoor veel dynamischer en veelzijdiger. Er is niet één manier om een missie tot een goed einde te brengen en ook het tank-rushen is in de latere missies veel minder aan de orde. De missies hebben een meer Company of Heroes aanpak gekregen, alleen dan wel met de gelikte EA benadering. Iedere unit ziet er uit om te zoenen en de vele details zijn een lust voor het oog.

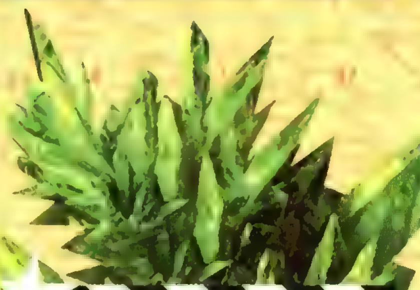
HET EINDE?

Is dit nu het einde van de Command & Conquer franchise? Ik denk het niet. Het is echter wel het definitieve einde van de Tiberium verhaallijn. Dat kan ook bijna niet anders, hoewel in games natuurlijk van alles mogelijk is (we hebben wel gekkere dingen meegemaakt).
Ik had dan ook stiekum nog ietsie pietsie meer verwacht van deze game als epische afsluiter. Toch heb ik vàn begin tot eind genoten van Tiberian Twilight. En in multiplayer gaat het gevecht voor mij in ieder geval nog heel lang door.





De natuur was inmiddels zo verziekt dat rupsbanden nergens meer te krijgen waren, en dat gold dan logischerwijs ook voor vlindermessen.



CONCLUSIE

Command & Conquer 4 is een gewaagde maar waardige afsluiting van de Tiberian verhaallijn. EA heeft zijn nek uitgestoken door met het slotstuk een andere koers te varen maar die pakt verrassend goed uit. C&C 4 biedt tactisch plezier met een zeer hoge replaywaarde.



GENERAAL JAN

SCORE **88**

Multiplayer, en dan met name de vijf tegen vijf potjes, zijn briljant en superverslavend. Maar ga eerst lekker een paar dagen de singleplayer campagne spelen. Begin met GDI en dan met NOD.

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT
PC
ELECTRONIC ARTS
1 - 10 SPELERS
OUT NOW
16



ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS MILES EDGEWORTH

JURJEN BELT DE POLITIE

Op deze pagina zou eigenlijk de review van Ace Attorney: Miles Edgeworth moeten staan, maar dat kan niet vanwege de piraten. Jurjen wilde de game aanschaffen, maar kon hem nergens krijgen, omdat er teveel piraten in de Benelux zijn. Daarom heeft Jurjen de politie gebeld, want het moet toch niet gekker worden. Maar natuurlijk werd het dat wel...

Jurjen: Spreek ik met de politie? Ik wilde aangifte doen van eh, een vermissing. Misschien zelfs een misdrijf.
Politie: Ja, detective Gumshoe hier.
Jurjen: Gumshoe? Van de Ace Attorney-serie?
Gumshoe: De enige echte.
Jurjen: Wow, wat een toeval. Ik bel namelijk over de nieuwe Ace Attorney. Die met Miles Edgeworth. Ik werk voor de PU en wilde graag een review...
Gumshoe: Zo zo, dus je bent geïnteresseerd in dat spel?
Jurjen: Ja, inderdaad. Alleen kan ik het nergens vinden. Het winkelpersoneel weet er ook niets van. Dus dacht ik...
Gumshoe: Het komt door de piraten.
Jurjen: Piraten?
Gumshoe: Ja, de piraten.

HET BESTE DEEL

Gumshoe: De piraten in de Benelux stelen spellen via internet. En daarom wordt de nieuwe Ace Attorney hier niet uitgegeven. En terecht, want wij moeten ook eten, natuurlijk. Al zijn het kant en klare maaltijden.
Jurjen: O, is dat het. Nou, jammer. Maar zou...
Gumshoe: Ja, reken maar dat dat jammer is. Want ik heb hier zelf natuurlijk wel een exemplaar van het spel, en het is niet mis. Wat zeg ik, het is verreweg het beste deel uit de serie.
Jurjen: Het beste? O, dus niet gewoon meer van hetzelfde?
Gumshoe: Dacht je dat? Nou, dat had je dan mis! Dit keer speel je namelijk niet met die achterlijke advocaat maar eindelijk eens met iemand die aan de goede kant van de wet staat. De strafpleiter Miles Edgeworth, om precies te zijn.

"PIRATEN IN DE BENELUX STELEN SPELLEN VIA INTERNET."

LOGICA

Jurjen: Dus je speelt niet met Phoenix Wright? Jammer.
Gumshoe: Weet je wat jammer is? Dat de jeugd van tegenwoordig denkt overal maar recht op te hebben, en geen respect meer heeft voor mijn en dijn. Dat is jammer.
Jurjen: Goed, ik moest maar weer eens...
Gumshoe: En het verschil tussen Phoenix Wright en Miles Edgeworth is dat die eerste niet weet hoe hij logica moet gebruiken en die tweede wel. Hij vindt een paar aanwijzingen die ogenschijnlijk niets met elkaar te maken hebben, maar dan gaat hij toch naar het touchscreen om twee van die dingen met elkaar te verbinden. Dat heb ik die Wright nog nooit zien doen. Jij wel?
Jurjen: Nee, nou bedankt voor...
Gumshoe: En heb je Wright wel eens zien lopen?

LOPEN

Jurjen: Lopen?
Gumshoe: Ja, lopen. Gewoon rondlopen. De benen strekken. Stappen zetten. Om naar bewijsmaterialen te speuren bijvoorbeeld. Heb je hem dat wel eens zien doen?
Jurjen: Volgens mij roept mijn vrouw me, ik...
Gumshoe: Nee precies, dat deed die advocaat nooit, lopen. Maar Miles Edgeworth wel hoor. Hij loopt gewoon als een sprite door zijn eigen kantoor als daar een moord is gepleegd. En hij loopt net zo gemakkelijk door de lounge van een vliegtuig om naar sporen te zoeken. Of, eh, door een saloon.
Jurjen: Goh, nou, dat klinkt interessant. Ik zal...
Gumshoe: Ja joh, ik stuur je mijn exemplaar wel op, dan kun je het zelf bekijken. Voor dat blad van je. Als je vervolgens maar niet vergeet het weer terug te sturen, want ik weet waar je huis woont.









WAAR TE KOOP?

Miles Edgeworth wordt dus niet uitgebracht in de Benelux, maar wel in Amerika en de rest van Europa. Dat betekent dat veel gespecialiseerde gameshops het spel importeren of dat wel voor je willen doen. Zelf importeren via een online-winkel kan ook en is waarschijnlijk de goedkoopste optie. Of vraag iemand die naar Engeland, Duitsland of Frankrijk gaat, de Engelstalige versie game voor je mee te nemen.

CONCLUSIE

Dit zou best wel eens het beste deel in de serie kunnen zijn. Er is meer variatie in omgevingen en scenario's, terwijl slim gebruik van de nieuwe 'Logic' optie veel voldoening schenkt. Dat de rest bij het oude is gebleven, daar zullen de liefhebbers van de even dwaze als scherpe dialogen niet van wakker liggen.


JURJEN

SCORE 82

Als je 'm kunt vinden, ben je hier wel vijftien tot twintig uur mee zoet.

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH
DS
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW (NIET IN BENELUX)

12



3D PICROSS

JURJEN BEVRIJDT VORMEN

3D Picross is nu echt zo'n titel die je niet in de winkel op de hoek maar in een virtuele winkel met downloadable games zou verwachten. Toch is Jurjen blij dat de game niet spoorloos is verdwenen tussen het gruis dat doorgaans zo'n virtuele winkel vult. Volgens hem is 3D Picross namelijk een game die het verdient om opgemerkt te worden.

"MINIMALE MIDDELEN, MAAR HET WERKT."



3D Picross, goeie titel. Want die titel zegt eigenlijk alles wat je moet weten. En anders doen de plaatjes op deze pagina het wel.
Het is Picross, de Japanse puzzels waarin cijfertjes bij rijen aangeven hoeveel vakjes in deze rijen moeten worden ingevuld. Het is Picross, het fenomeen der nonogrammen dat in Picross DS al bewees zich uitstekend op het touchscreen van Nintendo's handheld thuis te voelen. Het is Picross, dat verslavende denkspelletje dat perfect is om zowel verloren momenten als lange reistijden te vullen.
Het is Picross, maar dan in 3D.

AHA-MOMENT

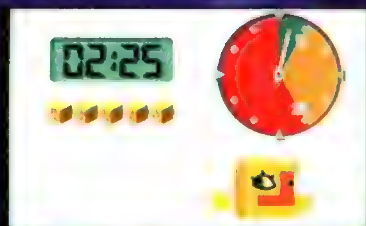
Je gaat dit keer geen vakjes aankruisen maar blokjes schilderen (Y ingedrukt houden en aantikken), maar dan alleen de blokjes die thuishoren in de vorm die uiteindelijk als oplossing in beeld verschijnt.
Als een ware Michelangelo kap je de blokken weg (X ingedrukt houden en aantikken) die volgens de cijfertjes en je deductief vermogen niet horen bij de vorm die je uit de kubus moet bevrijden.
Je draait de kubus om en om (slepen met de stylus, zonder knoppen), bekijkt de cijfertjes en denkt en peinst, tot de volgende stap zich als een klein aha-moment aan je openbaart en je de blokjes schildert en/of verwijdert die je helpen de daar weer op volgende stap te beredeneren.

SLIMMIGHEIDJES

Ja, die aha-momenten schenken voldoening, zoals het hoort in een goed puzzelspel. Dat een voltooid plaatje tot leven komt in een kleine, grappige animatie, is ook weer zoiets wat je een goed gevoel geeft. Net als de inspanning die het kost zo'n oplossing te bereiken: niet te veel en niet te weinig.
Om Picross in 3D goed te laten werken, zijn wat kleine, handige dingetjes toegevoegd. Zo kun je met schuifjes in beeld de vorm laag voor laag transparant maken, om de blokken eronder te kunnen zien en raken. Rondjes en vierkantjes om de cijfers heen geven aan of een aantal blokken in twee (rondje) of meer (vierkantje) groepen is gesplitst.
Het zijn van die slimmigheidjes die het puzzelen net even dat beetje extra geven, zonder het nodeloos ingewikkeld te maken.

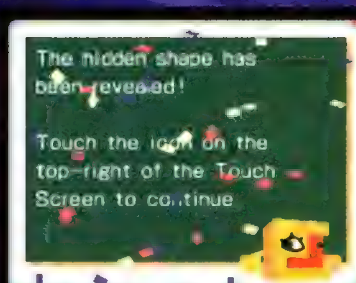
HET WERKT

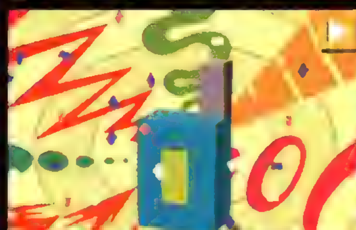
Nee, 3D Picross is geen grote game. Het is een klein puzzelspelletje, zoals je dat gratis op een iPhone of voor vijf euro in het DSiWare-assortiment verwacht aan te treffen. Tegelijk laat 3D Picross het verwachte niveau van dergelijke downloadable games ver achter zich.
3D Picross maakt gebruik van minimale middelen, maar het werkt. Het steekt zo vakkundig in elkaar dat de game je langer dan je zou verwachten bij je grote games en nachtrust vandaan houdt. Je kent het wel, het 'ach, nog één puzzeltje'-syndroom.
Het becijferen van een dergelijke game is wat lastig, omdat zelfs een perfecte kleine game voor mijn gevoel niet evenveel mag scoren als een bijzonder goede grote game. Maar ik denk dat een 80 de kern van mijn boodschap wel overbrengt.





(door: **Choffie**)
Ik durf te wedden dat deze Sushi als een blok op je maag ligt.



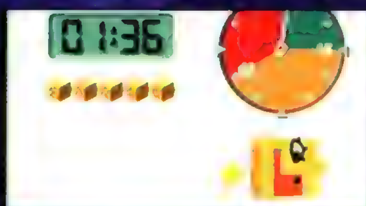


(door: **Waifung**)
Kijk de nieuwe BlockBerry! Of is het een iBlock? Of een Blockia?





(door: **Firefox360**)
Dit komt ervan als je de hond geen brokjes maar blokjes voert.

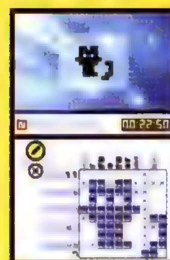




(door: **Stravagante**)
En als je alle blokjes weg krijgt, zie je wat die twee mannen achter die blokjes met elkaar doen.

DE VIJFDE PICROSS

De twee Picross-titels die nu voor de DS verkrijgbaar zijn, zijn niet de enige delen in de serie. Zo kwam Mario's Picross voor de Game Boy ondersteund door een behoorlijke marketingcampagne in 1995 al naar het Westen. Maar omdat het buiten Japan niet zo'n succes werd, zijn de vervolgen Mario's Picross 2 en Super Mario Picross hier helaas nooit verschenen (al kun je de laatste downloaden voor de Virtual Console van de Wii).
Gelukkig werd Picross DS (zie screen) in het Westen wél goed genoeg verkocht om van een succcesje te spreken. Want aan dat bescheiden succes hebben we nu dus de komst van 3D Picross te danken.



CONCLUSIE

Picross 3D: goeie titel.



JURJEN

SCORE 80

Er zijn 350 puzzels te klaren, vervolgens kun je nieuwe puzzels downloaden, zelf puzzels maken of zelfgemaakte puzzels online uitwisselen met andere spelers.

3D PICROSS
DS
HAL LABORATORY / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

3



POKÉMON HEARTGOLD/ SOULSILVER

Yes, daar is ie dan! Na de zoethoudertjes uit de toch wat mindere Mystery-, Dungeon- en Ranger-serie, krijgen DS-bezitters dan eindelijk weer eens een heus nieuw deel in de échte Pokémon-serie. Jurjen ging er eens goed voor zitten. En lopen.

Het begrip 'nieuw' is natuurlijk nogal relatief als we het over Pokémon hebben, en zeker in dit geval. Want eigenlijk is HeartGold/SoulSilver niets meer dan een doorgefokte versie van de oorspronkelijke Gold/ Silver Version. Met dezelfde wereld en dezelfde 251 Pokémon.
Dus tja, soms vraag ik mezelf ook wel eens af waarom ik weer zo enthousiast zit te trainen en te verzamelen. En die vraag blijft meestal onbeantwoord.
Ik weet alleen dat ik er vrolijk van word, en dat ik de serie alles vergeef wat ik andere series verwijt. Het is gewoon fantastisch, klaar.

FRAAIER DAN OOIT

Het is toch ook fantastisch dat we Johto nu op de Nintendo DS kunnen bezoeken, en dat zowel die wereld als de Pokémon die er in wonen er fraaier dan ooit uitzien?


Er schijnt ook een Pokémon te zijn die heel goed kan tennissen: Pokémonfils.

Voor de doorzetters zijn er dit keer een paar speciale versies van behoorlijk zeldzame Pokémon te vinden, een fantastische reden om het avontuur nog eens te doorlopen, en anders zijn het die paar nieuwe gebeurtenissen wel. Of het feit dat je de eerste Pokémon in je party nu achter je aan ziet lopen.
Ook leuk en wél helemaal nieuw: elk spel wordt inclusief een Pokéwalker geleverd.

ENTREEKAARTJES

Die Pokéwalker is fantastisch hoor. Dit accessoire lijkt op een Pokéball en werkt zelfs een beetje als een Pokéball. Je kunt een Pokémon uit je spel via infrarood naar je Pokéwalker sturen, en als je er dan vervolgens mee gaat lopen, worden je stappen geteld. Hoe meer stappen, hoe meer routes, hoe sterker je Pokémon, hoe beter de voorwerpen die je ermee verdient. Fantastisch, toch?
Eigenlijk is die Pokéwalker leuk om precies dezelfde reden als de spellen dat zijn. Het zijn entreekaartjes naar de wereld van Pokémon. De wereld die je eigenlijk niet meer wilt verlaten, als je er eens een tijdje in hebt doorgebracht.
Je wordt er vanzelf een fanboy van.

CONCLUSIE

Niks nieuws onder de zon, uitmelkerij in het kwadraat, en die bijgeleverde Pokéwalker hebben we ook al eens eerder gezien, al heette die toen nog Pikachu stappenteller of zoiets. Maar toch, ik vind het weer leuk, ik word er vrolijk van, ik wil ze weer allemaal vangen, en dus is het goed.


JURJEN

SCORE **80**

Dertig uur voor de avontuurlijke spelers, vijftig uur voor de verzamelaars, honderd uur voor de fans.

POKÉMON HEARTGOLD/ SOULSILVER
DS
GAME FREAK / NINTENDO
1 SPELER
26 MAART 2010

3



SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3

Jeroen zit helemaal in MAG, op het moment van schrijven is ie een level 30 personage en geneest zijn maten als een bezetene. Dé man dus om Socom: Fireteam Bravo 3 voor z'n rekening te nemen.

MAG wordt ook wel de evolutie van Socom genoemd. Niet alleen heeft dat te maken met het developmentteam dat voor beide games verantwoordelijk is, maar ook met de vrijwel identieke manier van spelen. De twee series lijken op dat vlak zó op elkaar, dat ik vrijwel meteen uit de voeten kon met de controls van Socom.
Natuurlijk mist de PSP een tweede analoge stick en dus is het strafen verstopt onder de L-toets. Deze houd je ingedrukt om te strafen en laat je los om weer normaal te kunnen lopen.
De game is sowieso lekker speelbaar en met de auto-aim wordt het zelfs ultra simpel.



TÉ SIMPEL

Misschien is het wel té simpel allemaal. Het enige wat je doet is de R knop ingedrukt houden en zo loop je een beetje rond. Wanneer er vijanden in de buurt zijn, plakt de cursor op de tegenstander en kun je hem eenvoudig neerknallen.
Dan is het verhaal rondom Fireteam Bravo ook nog eens heel suf en miste ik een beetje intelligentie bij mijn teammates, evenals reactiesnelheid, zeker op momenten dat ik vroeg om een kamer te clearen met behulp van een flashbang. Twee man doen dan eerst de deur open, wachten een halve minuut, gooien dan een flashbang naar binnen die ook nog eens een minuut nodig heeft om af te gaan. Je begrijpt dat de vijanden die in de kamer zitten dan al lang en breed dekking hebben gezocht of mijn twee metgezellen naast de deur hebben neergemaaid. Compleet loos dus, dat orders geven.

LONE RANGER

Nee, de game heb ik grotendeels gespeeld terwijl ik mijn team aanvoerde, en met mijn scope op mijn geweer de terroristen om zeep hielp. Wat Kwik, Kwek en Kwak achter me deden? Ik had geen idee. Ja rugdekking geven... maar ook dat was een beetje nep want we werden nooit in de rug aangevallen.
De game had net zo goed Socom: Lone Ranger kunnen heten.

CONCLUSIE

Alleen leuk als je op zoek bent naar wat hersenloos schietwerk voor in de bus of de trein.


JEROEN

SCORE **65**

De batterij is waarschijnlijk eerder leeg dan dat je de game hebt uitgespeeld.

SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3
PSP
SLANT SIX GAMES / SCEB
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

16



NOVA

Ken je dat spelletje Halo? Vast wel. Nou op de iPhone heb je nu ook een soort Halo, NOVA genaamd. Maar werkt zo'n first-person shooter wel op de mobiel? Jeroen downloadde het spelletje en begon met knallen!

Dat de naam Halo in de intro valt is niet zo vreemd; Nova komt qua stijl namelijk wel een beetje overeen met Microsoft's paradepaardje. Alleen had men tegelijktijd wat beter naar Halo's besturing moeten kijken want die laat het, met name tijdens hectische momenten, een beetje afweten.

Dat heeft natuurlijk alles met de beperkingen van Apple's handhelds te maken. Touchscreens (waarbij je de linkerduim gebruikt om te strafen en naar voor en achteren te lopen, de rechterduim om rond te kijken en door te tappen kan schieten) zijn haast per definitie ongeschikt voor FPS games.

Soms registreert de iPhone name-lijk je duimen niet, met als gevolg dat je stil staat en zo een wel heel makkelijk doelwit bent voor al het buitenaardse gespuis dat het op je gemunt heeft.

Gelukkig is dit slechts bij vlagen het geval, en wanneer de game je duimen wel goed opmerkt, voelt het gelijk prima.

Daarnaast heeft NOVA een hele subtiele lock-on waarbij je cursor op de lichamen van de tegenstanders blijft plakken en je dus vrij gemakkelijk kunt afdrukken.



Oja, nu zie ik dat het NOVA is; daar komt Clairy Polak aangehobbeld.

OOGSTRELEND

Voor een iPhone game is NOVA bijzonder fraai te noemen. Het ziet er werkelijk oogstrelend uit, en dat geldt ook voor de interface.

Het wisselen van wapen en het herladen werkt allemaal heel intuïtief en het is zelfs mogelijk om je eigen muziek af te spelen tijdens het gamen.

Verder heeft de game een natuurlijk verloop, vijanden worden dus steeds lastiger om kapot te knallen. Je zult kleine puzzels op moeten lossen om verder te komen en je stuit op nieuwe en vooral krachtigere wapens.

TOPGAME

Speel je graag spelletjes op je iPhone maar de actie vanaf spat, dan is NOVA helemaal geen gekke keuze. Zeker op FPS gebied is dit een van de topgames op de 'Appleties'.

Het enige kritiekpunt is eigenlijk het reeds genoemde feit dat de game op enkele hectische momenten soms je duimen niet registreert en je dan zowing kwetsbaar bent voor je tegenstanders.

CONCLUSIE

Meer dan behoorlijk product, prima voor touchscreen gefundeerde apparaten.

JEROEN

SCORE 78

Je zult hiermee heel wat treinreisjes met plezier afleggen.

NOVA
IPHONE / IPOD TOUCH
GAMELOFT
1 SPELER
OUT NOW

SILENT HUNTER 5
BATTLE OF THE ATLANTIC

Simgamers hebben de laatste jaren weinig reden tot lachen gehad. Zelfs het grote Microsoft sloot in 2009 de studio die het ooit zo ongenaakbare Flight Simulator maakte. Gelukkig voor de kleine maar fanatieke groep simspelers blijft Ubisoft Romania trouw aan haar duikbotensimulatie.

Bij de meeste duikbootsims die ik ooit gespeeld heb, kostte me het meerdere dagen voordat ik een beetje doorhad wat nu precies de bedoeling was. Uiteindelijk worstelde ik me wel door alle knopjes en vuistdikke handboeken heen maar in SH5 is dat niet meer nodig.

Om te beginnen is er een beginners mode voor landrotten die al moeten kotsen als ze op een waterfiets zitten, waarin je steeds wordt getipt en verteld wordt wat te doen. Bovendien is de interface voor nieuwkomers eenvoudiger/beperkter dan wanneer je de game op expert speelt. Sowieso zijn er nu meer specifieke missies en doelen, zodat je niet maar een beetje aan je lot wordt overgelaten. Er is zowaar een soort van verhaallijn aanwezig waarin jij in de huid kruipt van een jonge Duitse U-boot kapitein tijdens de WO II.



BELEEF DE SPANNING

Het laten zinken van een schip, of nog beter, een heel konvooi, blijft een ware sensatie. De weg naar deze climax is gelukkig een stuk minder lang en saai dan voorheen.

Je kunt voor het eerst in 3D door je duikboot heen wandelen en zo de verschillende bemanningsleden aan het werk zien (in plaats van door statische schermen te klikken). Dit zorgt ervoor dat je echt het gevoel hebt als kapitein in een duikboot te leven. Door de first-person view beleef je alle spanning, zeker wanneer je gespot bent en je bestookt wordt door dieptebommen en de paniek zichtbaar in beeld komt!

De grafische engine heeft dan ook een flinke boost gekregen, maar ook de manier waarop vijandelijke schepen op de kaart in beeld komen, is duidelijker. Zo kun je beter timen wanneer je je torpedo afvuurt en een schip naar de kelder jaagt.

CONCLUSIE

In alles een waardige opvolger. We mogen blij zijn dat dit soort games überhaupt nog gemaakt worden.

JAN

SCORE 80

Als je geen last van claustrofobie of zeeziekte hebt, kun je hier behoorlijk lang mee ronddobberen.

SILENT HUNTER 5:
BATTLE OF THE ATLANTIC
PC
UBISOFT
1-8 SPELER (ONLINE)
OUT NOW

12



GUITAR HERO VAN HALEN

Een nieuwe maand een nieuwe Gui... nee dat is flauw, de meest uitgemolken serie van de laatste tien jaar verdient een betere intro. Oké dan: Guitar Hero, de FIFA van de muziekgames, met dit keer Van Halen in de hoofdrol. Mwoah... we hebben ze wel eens beter gehoord. Jij ook Jeroen?

Van Halen dus. Toffe band hoor, ik heb alleen bar weinig met hun muziek. Niets ten nadele van Eddie van Halen, die man heeft een paar gemene solo's in zijn vingers, maar met nummers als Jump, Hot for Teacher en Running with the Devil houdt bij mij de Van Halen kennis wel zo'n beetje op.

En waarom krijg ik gasten in beeld die rechtstreeks uit een Brady Bunch aflevering lijken weggelopen? Wat? Dat is hoe Van Halen er anno 2010 uitziet? Poeh, da's niet echt rock & roll.

MEER VAN HETZELFDE

Oké, die gozers mogen dan uit 2010 komen; deze Guitar Hero lijkt eerder uit de prehistorie te stammen. En dan doel ik niet alleen op de muziek maar ook op de game zelf die veel te laat verschijnt.

GH VH had het gat tussen GH Metallica en GH 5 op moeten vullen, maar om een of andere reden besloot men de game uit te stellen. Wat dus als resultaat heeft dat je een stokoude game voor je neus krijgt die geen drop in drop out systeem bezit, geen mogelijkheid heeft om met meerdere van dezelfde instrumenten te spelen en slechts aftandse character models kent.

GEEN LINK

Daarbij heeft de game geen ene reet met Van Halen te maken. Je volgt ze niet door hun carrière heen zoals in Aerosmith. Ook ben je geen bandje dat meereist met de grote band. Niets van dat alles. Je rockt afwisselend een aantal Van Halen nummers als Van Halen en dan weer wat nummers van doorsnee bands die naar mijn idee helemaal geen link met Van Halen hebben. Blink 182 bijvoorbeeld. Wat doet Blink 182 hier? Ik snap ook niet dat Activision de game hier full price uitbrengt. Oké, met de gameplay is verder niks mis en samenspelen is nog steeds ontzettend gezellig, maar wat mij betreft kun je de game gewoon negeren. Tenzij je een zero als Guitarherozero bent natuurlijk.


Hij zingt dan wel dat ie is opgestaan, maar zo te zien had ie heel wat liever nog in z'n nest gelegen.

CONCLUSIE

Alleen leuk voor fans, maar die zijn waarschijnlijk of dood of te oud om zich hip genoeg te voelen om thuis met een plastic gitaartje om hun nek te rocken, terwijl moeders de piepers van het vuur haalt.


JEROEN

SCORE 50

Ik zou zeggen nul uur. Tenzij je 'm na deze review alsnog koopt. Dan iets langer.

GUITAR HERO VAN HALEN
PS3 / XBOX 360 / PS2 / Wii
NEVERSOFT / ACTIVISION
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12



MX VS ATV: REFLEX

Motorcross is dood dankzij de politie(k). Je mag immers nergens meer lekker ploegen met een tweewieler. De kans dat MX vs ATV hier dan ook aanslaat is klein. En daar baalt JJ best van.

Laat ik meteen één ding duidelijk maken: gamers die MotorStorm en Fuel leuk vonden, komen van een koude kermis thuis als ze denken met MX vs ATV: Reflex opnieuw heerlijk door de modder te kunnen raggen.

MX vs ATV: Reflex is een simulatie en dat vooral vanwege het toepassen van de nieuwe Rhytm Racing techniek.

Nee, dat betekent niet dat je jouw motor (of wagen) met een dansmat of Wii Balance Board moet besturen; Rhytm Racing techniek laat jou het lichaam van de coureur besturen met de rechter analoge stick. Oftewel, je stuurt met links en met rechts beweeg je het lichaam. Naar achteren om beter over de bobbels te gaan, naar voren om verder te springen en naar links of rechts om beter de bocht door te komen of juist een bijna misser te corrigeren. Druk je daarbij de linker shoulderbutton in, dan maak je tricks tijdens een jump.

OEFENEN

Deze nieuwe techniek voelt in het begin behoorlijk weird aan. Je zwalkt echt alle kanten op, gewend als je bent om alles met één stick te doen. Maar als je tijd en moeite in de game wilt steken en vooral als je weet wat het is om met een motor te crossen, dan baart oefening in dit spel echt kunst.

Dan ga je niet raggen, maar echt crossen. Dan voel je dat je opeens veel meer controle over de motor hebt (de wagens en quads zijn beduidend minder stoer in het spel, en heb ik grotendeels links laten liggen), dat je echt op techniek een bocht kunt nemen, dat je in de lucht kunt corrigeren met je lichaam.

STRAIGHT AS HELL

Het doorgronden van RRT is niet alleen een must om te kunnen winnen; zonder skills gaat het spel ook erg saai worden, want MX vs ATV: Reflex is straight as hell. Er zit totaal geen humor in de game (wel dikke muziek), de A.I. is (soms te) sterk, vette crashes ontbreken en beuken werkt niet. De graphics zijn oké (zonder aan MotorStorm te kunnen tippen, hoewel de terra-deforming cool is) maar de interface is zo saai als een rondleiding door het pannenlappen museum in Spanbroek.

En dat maakt dat MX vs ATV Reflex alleen voor de ware motorcross liefhebber is, en tja, waar vind je die nog vandaag de dag...


Ik had laatst ook een groene kwat.

CONCLUSIE

MX vs ATV: Reflex is een even degelijke als fijne motorcross simulatie die alleen geschikt is voor de echte motorcrossers.


JJ

SCORE 78

Als dit je ding is, ben je de eerste weken niet van je motor af te slaan.

MX VS ATV: REFLEX
PS3 / XBOX 360 / DS / PSP
THQ
1 - 12 SPELERS ONLINE
OUT NOW

3

CHECK DIT EN WORD LID!

12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,75



SLA NÚ JE SLAG!
EN PAK HEEL SNEL DIE
SUPERVETTE KORTING!

33% KORTING!

EXCLUSIEF VOOR ABONNEES!

HIERMEE KRIJG JE €7,50 KORTING OP GAMES BIJ FREE RECORD SHOP





★ MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN ★

DOWNLOADABLE GAMES

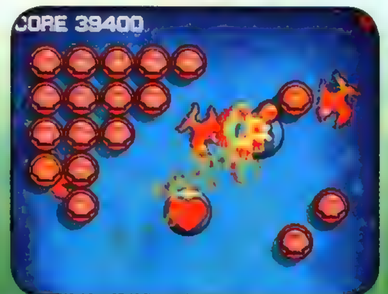
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

SNAKENOID

DSiWARE | DSi

Kijk, dit had leuk kunnen zijn. Leuk zoals Arkanoid is, leuk zoals Snake, de twee games die duidelijk als inspiratiebron voor dit spelletje hebben gediend, zoals je uit de titel misschien al had afgeleid.
Net als in Arkanoid moet je steeds een vallend balletje omhoog ketsen, alleen doe je dat in Snakenoid niet met een streepje maar met een slang. Inderdaad, een slang.
Je sleept de slang met de stylus over het touchscreen, probeert de bal te raken en power-ups te vangen, terwijl je vijanden en projectielen ontwijkt. Dit doe je vijf minuten, tien minuten, misschien hou je het zelfs een kwartiertje vol, maar boeiend gaat het niet worden.
Waarschijnlijk had de ontwikkelaar het te druk met kopiëren om hier iets leuks van te maken.





500 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 — SCORE

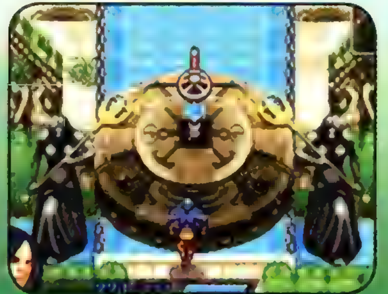


LEGENDS OF EXIDIA

DSiWARE | DSi

RPG's zijn meestal trage, tijdrovende spellen die nogal wat inzet, strategisch vernuft en managementkwaliteiten van de speler verlangen. Maar niet in het geval van Legends of Exidia. In deze Action RPG van Gameloft gaat alles namelijk snel en gemakkelijk.
Als een razende Roel hak je jezelf inspanningsloos een weg door vijanden en een futloos verhaal.
Daarbij zul je sneller in level stijgen dan je ooit in level bent gestegen. Na een uurtje hadden wij level 24 al bereikt, en drie uur later was de game voorbij. Was het leuk? Nou, we hebben af en toe wel even gelachen, want het hele spel lijkt wel een soort parodie op het genre.
Maar als we ons realiseren dat Gameloft dit toch echt als serieuze game heeft bedoeld, vergaat het lachen ons wel een beetje.





800 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 — SCORE



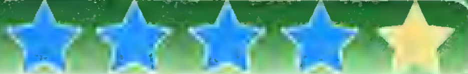
MAX AND THE MAGIC MARKER

WiiWARE | Wii

Jij bent Max en je hebt een magische stift. Met die stift teken je platformen, bruggen, gondels, haken, gewichten, blokkades, munitie en wipwapachtige constructies om je een weg door hindernisrijke omgevingen te puzzelen.
Hou er rekening mee dat je tekeningen onderhevig zijn aan de zwaartekracht, en dat je ook kunt tekenen in een stilgezette wereld.
Het spel is helder en charmant vormgegeven, wat enigszins misleidend is want de moeilijkheidsgraad ligt hoog.
De pittige puzzels vereisen niet alleen een vaste hand maar ook mechanisch inzicht, waardoor dit spel voor de jongste doelgroep zelfs te moeilijk kan zijn.
De wat oudere speler met een jong hart zal echter smullen van de inventieve mogelijkheden die de magische stift van Max hem biedt.




1000 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 — SCORE



EXCITEBIKE: WORLD RALLY

WIIWARE / WII

Excitebike zal wel altijd een van Nintendo's minst zichtbare franchises blijven. Daar verandert deze nieuwe versie niets aan.
Alles draait weer om het racen en springen met een motorfietsje, dat speciaal voor deze versie natuurlijk weer van de nodige toeters en bellen is voorzien – figuurlijk gesproken.
De mogelijkheid om van perspectief te veranderen is overbodig, maar de mogelijkheid om online te spelen is zeer welkom. Dit werkt ook zonder vriendcodes vlot en soepel, en qua fun en agressief rijgedrag steekt de arcade-achtige race-actie van Excitebike die van Mario Kart naar de kroon.
Vreemd genoeg is het niet mogelijk om offline de fun met je vrienden te delen, wat natuurlijk niet echt meewerkt bij het populair maken van deze even obscure als genietbare franchise.





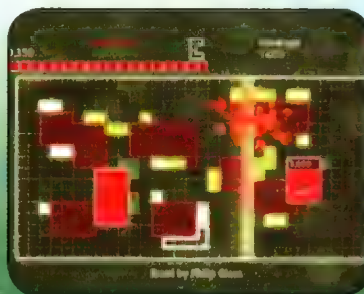
1000 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 4 (ALLEEN ONLINE) SCORE



CHIME

XBOX LIVE ARCADE

De puzzelaar Chime doet heel erg denken aan Lumines met een vleugje Tetris, maar in plaats dat alles van bovenaf je scherm in dondert, kun je nu zelf de vreemd gevormde stukken plaatsen.
De bedoeling is dat je vlakken maakt bestaande uit drie bij drie blokken, zoals je lijnen in Tetris maakt en gelijkgekleurde blokken in Lumines.
Net als in Lumines verschuift er een lijn van links naar rechts die jouw blok activeert en laat verdwijnen, waarna het rasterwerk op de achtergrond een kleurtje krijgt. En je raadt het al; jouw taak is het om die hele achtergrond van een kleur te voorzien.
Doe je dit goed, dan zwelt de muziek op een Rez-achtige manier aan, en voor je het weet zit je al voettappend en hoofdknikkend blokjes te plaatsen. Verslavende shit dus!





400 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



FINAL FANTASY VIII

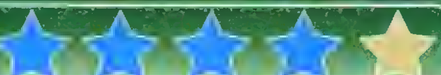
PLAYSTATION STORE PS3 / PSP

Nadat we al hebben kunnen genieten van Final Fantasy VII is het nu de beurt aan deeltje VIII om te verschijnen in de PlayStation Store.
Dus kunnen we weer los met die neppe Squall en die chick Rinoa, en kunnen we weer een kaartje leggen en lekker random battles aangaan.
Het vechtsysteem is in dit deel wat minder diep uitgewerkt dan in deel VII. Zoals jullie ongetwijfeld wel weten, maakte dat deel gebruik van het materia systeem, waarbij je magie en andere zaken op je wapens plakte om die krachten te leren beheersen. Deel VIII heeft dit systeem niet en draait slechts om magie en dan met name de hoeveelheid magie die je met je meedraagt.
Maar goed, dat nemen we voor lief want de game was wel het begin van de schitterende cinematics in de Final Fantasy games. Op naar deel IX!





€ 7,99 SPELERS 1 SCORE



THIS IS FOOTBALL MANAGEMENT

PLAYSTATION STORE PS3 / PSP

Yes! dachten we; een voetbalmanager spelletje voor bijna niks!
Lekker pielen met opstellingen, spelers aankopen en verkopen. Lekker met je favoriete cluppie bezig zijn...
Helaas veranderde die 'Yes!' al heel snel in een langgerekt 'Nooooooooooo!'
Qua gameplay valt het allemaal nog wel mee, maar het grote probleem is dat de game geen licenties heeft! Oftewel, je bent manager van onbekende voetbalploegen met fantasievoetballers.
En dat is toch wel iets meer dan jammer, want op zich is het nu juist de charme van een voetbalmanager game dat je net kan doen alsof jij de beste spelers ter wereld begeleidt en de grootste en beroemdste clubs aanstuurt. Op het moment dat je slechts met onbekende spelers aan de bak kan, verdwijnt de magie van dit genre volledig.
Wat ons betreft laat je deze game dan ook lekker op de reservebank zitten.





€ 4,99 SPELERS 1 SCORE



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Jan naar Schiphol brengen voor z'n zoveelste tripje.

9% Zoveel mogelijk verschillende einden in Heavy Rain beleven.

7% Petitie beginnen voor God of War IV.

11% De nieuwe Guitar Hero dus maar effe niet Halen.

6% Constateren dat de SOCOM-franchise met elk nieuw deel slechter wordt.

10% Lootjes trekken welke geluksvogel Silent Hunter 5 mocht gaan doen.

14% Balen dat Metal Slut XX hier niet uitkomt. Of is het toch Metal Slug XX?

9% Steven na vijftig uur van zijn leven aan Final Fantasy XIII te hebben zien geven, nu ook al weer tientallen uren in Yakuza 3 zien stoppen.

9% Terwijl JJ na zo'n zeven uur rijden in MotoGP wel klaar is.

13% Beseffen dat hakken zonder bloed toch net iets minder leuk is (sorry heren Atsma & Dijsselbloem).

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Vette game hoor dat Yakuza, maar het blijft natuurlijk een weird gevoel dat jij deel 3 zit te spelen terwijl Japan zich al opgeilt aan deel 4. Alsof je seks hebt met een lekkere GMILF.

★ Voor wie dat laatste woord niet kent; Google maar even en er zal een wereld voor je opengaan. Wel oppassen dat je niet toevallig je oma tegenkomt.

★ Lekker, geven we een DS-game een fijn hoog cijfer, is ie nergens te koop. Distributeur Brizamila heeft namelijk besloten Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth niet in de winkels te leggen omdat er te veel DS-games illegaal op R4-cards gezet worden. Nu begrijpen we de actie van die gasten wel een beetje, maar doe het de volgende keer gewoon met een schijtgame.

★ Hebben jullie dat nu ook bij elke Pokémon? Dat je bijna zeker weet dat die kleur al een keer aan de beurt is geweest...

★ We hebben niks tegen games/tv-series en films, maar we hopen toch echt dat Prison Break niet zo lang doordreutelt als de tv-serie.

★ Wat een strategisch meesterlijke zet van de publishers om al die RTS'en min of meer tegelijkertijd uit te brengen!

★ Omdat FIFA 10 zo goed was, hebben we niet al te veel problemen met een WK-editie van het spel. Is een logische zet. Maar weet je nog dat EA acht jaar geleden met Road to the World Cup aan kwam zetten? Dat is net zo nep als zeg maar FIFA 11: 'De Voorbereidingsperiode' te releasen voordat seizoen 2011 begint.

★ Kijk zo kan het ook, mannen van Codemasters en Polyphony Studios! De coureurs van Sonic & Sega All-Stars Racing waren op tijd klaar voor het seizoen en dus de game ook.

★ Als Activision en EA in dit tempo blijven doorgaan met het uitbrengen van Guitar Hero- respectievelijk Rock Band games en DLC, dan komt er een moment dat het bijna dagelijks werk gaat worden om alles bij te kunnen houden en te spelen.

DROL VAN DE MAAND

GUITAR HERO VAN HALEN

Guitar Hero Van Halen scoorde weliswaar geen zware onvoldoende en qua gameplay is er natuurlijk niet veel mis mee, maar zo'n uitmelkgame moet zich natuurlijk wel een heeeeel klein beetje vernieuwen af en toe. Anders is het, om met Jeroen te spreken: "Alleen leuk voor fans, maar die zijn waarschijnlijk óf dood óf te oud om zich hip genoeg te voelen om thuis met een plastic gitaartje om hun nek te rocken."





COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service) Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

HUB UITGEVERS

HQ PRINT

PRIJSVRAAG

PRIJSVRAAG

Zie ze eens blinken die spiksplinternieuwe rijwielen van drie onzer redactieleden. Maar wat is dat? Kijk eens goed... Twee van de drie zijn damesfietsen! Welke twee PU-redacteuren rijden er schaamteloos op een damesfiets rond? Heb jij enig idee om welke twee PU-redacteuren het gaat en waarom juist zij de voorkeur aan een damesfiets geven? Mail dan naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl
Ovv Damesfiets
Wie de vraag het leukst (én juist) beantwoordt, wint de abo premiegame uit dit nummer op een platform naar keuze. Extra kans maak je als je ons ook nog eens weet te vertellen wie de eigenaar is van de derde fiets op de foto, die stoere herenfiets met twee stangen.



TO DO LIST

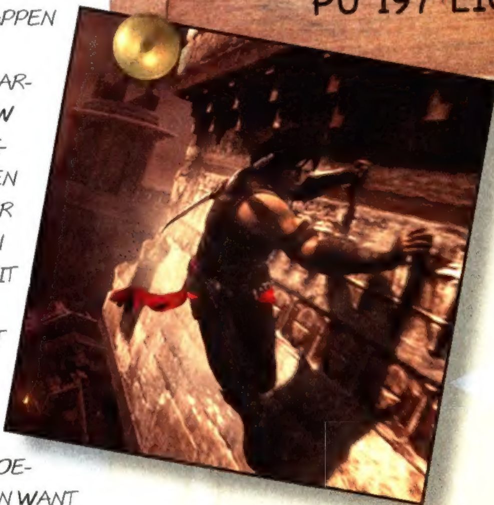
- HET WORDT ZO LANGZAMERHAND TIJD VOOR DE EERSTE ECHTE SPEELSESSIES MET HET NU AL HEILIG VERKLAARDE STARCRAFT II. WE OVERWEGEN EENMALIG EEN KOREAANSE REDACTEUR AAN TE TREKKEN OM BIJ BLIZZARD TE KUNNEN INFILTREREN. OF WE STUREN WOUTER: MET PLAKBANDJES OP ZIJN OOGLEDEN LIJKT DIE OOK NET EEN AZIAAT.
- DE STRIJDBIJLEN WORDEN WEER OPGEGRAVEN WANT MAFIA II EN ALAN WAKE KOMEN ER AAN. EN IEDEREEN OP DE REDACTIE WIL ZE ALLEBEI SPELEN. HELAAS VOOR JJ TELT NIET HET RECHT VAN DE STERKSTE, VOOR JAN DAT OMKOPEN NIET WERKT, VOOR MAARTEN DAT DE GROOTSTE BEK NIET WINT EN VOOR WOUTER DAT HET GELUK NIET ALTIJD MET DE DOMMEN IS.
- HET IS SOWIESO GOED DAT ALAN WAKE UITKOMT, WANT WE MISSEN EEN BEETJE HET SONY VS MICROSOFT WEDSTRIJDJE. ZONDER FANBOY-GEDRAG IS HET LEVEN EEN STUK SAAIER.
- KIJKEN OF WE HET SAM FISHER KUNNEN VERGEVEN DAT IE ONS EEN AANTAL MALEN HEEFT LATEN ZITTEN MET DIE NEPPE UITSTELMOVES. EN DIE GAME KUNNEN WE NATUURLIJK NIET DOOR EEN VAN DE DRIE VADERS OP DE REDACTIE LATEN SPELEN. DIE HOUDEN HET NIET DROOG NU SAM'S DOCHTER IS OMGEKOMEN...
- VANWEGE HET ONGELUK IN DE AMSTERDAMSE METRO EN HET SPELEN VAN METRO 2033, MOETEN WE NU TOCH AF EN TOE EVEN SLIKKEN ALS WE BIJ A'DAM CS DE TRAPPEN AFDALEN.
- HET WK-VIRUS ZAL HIER GELIJK UITBARSTEN OP HET MOMENT DAT DE REVIEW COPY VAN 2010 FIFA WORLD CUP ARRIVEERT. KUNNEN WE WEER GAAN ZEIKEN OVER OF VAN DER VAART EN SNEIJDER NU WEL OF NIET IN ÉÉN TEAM KUNNEN SPELEN. HET ANTWOORD VAN JAN SMIT WETEN WE IN IEDER GEVAL AL.
- DE NIEUWE PRINCE OF PERSIA STAAT GENOTEERD VOOR EEN RELEASE ERGENS IN MEI EN DAT IS ALTIJD AL WEER BETER DAN ERGENS IN Q3 OF Q4, WAT PUBLISHERS VEEL TE VAAK ROEPEN. WIJ ZIEN DE GAME GRAAG KOMEN WANT DAN WETEN WE EINDELIJK OF DE PRINS ZIJN NEKKIE WEER KAN BREKEN ALS HIJ VAN HET PLATFORM AF LAZERT... HELPENDE HANDJES HEBBEN WE NIET MEER NODIG. GEEF DIE MAAR AAN DE CASUAL SUKKELS.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ✕ KAN IEMAND JEROEN EVEN UIT HET TESTHOK HALEN? DIE JONGEN ZIT NU AL WEKENLANG EEN HELE VAGE RACEGAME TE SPELEN.
- ✕ STEVEN GING EFFE HEEL SNEL OP EN NEER NAAR TOKYO. HET WAS DAN OOK VOOR EEN RAZENDSNELLE SHOOTER.
- ✕ JURJEN, HOE WAS 'T BIJ NINTENDO? HEB JE ECHT MET MARIO GALAXY 2 EN METROID OTHER M GESPEELD?
- ✕ KAN IEMAND DIE COWBOYHOED EVEN OP DE KAPSTOK HANGEN? EN WAT DOET DIE LASSO HIER?
- ✕ JAN, WIL JE LEREN GOOCHELEN!? OF IS HET MEER TOVEREN ALS JE HET OVER HARRY POTTER HEBT?
- ✕ DE ORANJE-GEKTE IS LOSGEBARSTEN HIER OP DE REDACTIE. FIFA WORLD CUP IS BINNEN!
- ✕ HA-DO-KEN!
- ✕ JA HOOR, FINAL FANTASY I EN II OP DE iPHONE! JEROEN HEEFT METEEN EEN NS DAGKAART GEKOCHT.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 197 LIGT 16 APRIL IN DE WINKELS



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

PRISON BREAK



CHICK VAN DE MAAND

WOUTER'S PREVIEW OVER THE HUNTED GING EIGENLIJK MAAR OVER ÉÉN DING: DIE HEERLIJKE KONT VAN DIE DAME WAAR HIJ IN CO-OP STEEDS TEGENAAN KEEK. GELUKKIG BLIJKT ER OOK MET DE VOORKANT VAN DIT GRIETJE NIETS MIS TE ZIJN. DUS DE TITEL CHICK VAN DE MAAND GAAT DEZE KEER UNANIEM NAAR ZOWEL DE VOOR- ALS ACHTERKANT VAN ELARA.

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/PowerUnlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bèta-codes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

Nimroth23
#putwit MW2 heeft niet het beste spawn systeem ooit, maar de multiplayer is best wel goed, ook al zijn er overpowerde wapens en killstreaks.

Aerschtuner
Ik vind PU TV niet bijster origineel, maar wel ontzettend grappig. De combo tussen Maarten en Wouter werkt fucking goed. #PUtwit

Myrtic
#PUtwit AVP: een ongebalanceerde multiplayer en de single-player is niet heel sterk, toch is spelen als predator een geweldige ervaring

rubenblom
#PUtwit Mass Effect 2 voor de PC, shooter met rpg cutscenes. En dat is beter dan het klinkt. De eerste "must play" in 2010.


TJIK


TJAK


BIJGESTAAN DOOR DE TITANEN BEKLIM IK MOUNT OLYMPUS...


...ZEUS ZAL BOETEN VOOR ZIJN VERRAAD!


DE REIS IS HELS...ZELFS DE WEERGODEN LIJKEN ME SLECHT GEZIND...IK VERVLOEK ZE!


HET IS AFZIEN, MAAR MIJN GEKWELDE HART HOUDT ME GAANDE...


EINDELIJK! NA DAGENLANGE FOLTERING IS HET ME GELUKT!
WRAAK ZAL DE MIJNE ZIJN...


RRAAAAHH! MIJN MESSEN DORSTEN NAAR JOUW BLOED, ZEUS!!


AH, KRATOS, BEN JE EINDELIJK ZOVER? HET IS NOG EEN HELE KLIM NAAR BOVEN NAMELIJK!
MOUNT OLYMPUS
5 KM